MODULA 6 RPG

LIVRO DE REGRAS

MODULA 6 RPG

LIVRO DE REGRAS

1ª Edição – Junho de 2017
Edição Revisada – Fevereiro de 2018
Edição Rediagramada – Fevereiro 2020

Escrito e editado por:
Guilherme Taverneiro

Ilustrações:
Rick Guidice, NASA Ames Research Center, Luigi Castellani, Andrew Krankhe, David Lewis Johnson, Miguel Santos e Earl Geier

Para consultar as condições e licenças das imagens utilizadas neste livro, consulte o apêndice "Open Game License" para mais informações.

Sobre a liberdade de uso:

O presente texto foi publicado como "Open Game Content" sob os termos da Open Game License. Consulte o Apêndice C para mais informações.

A impressão deste livre é permitida para qualquer finalidade. Se você trabalha em uma gráfica ou oferece algum serviço de impressão, não se preocupe. A pessoa que solicitou a impressão deste livro está autorizado a fazê-lo.

Advertência:
Este livro é um jogo de imaginação que lida com temas como Combate, Armas, Armaduras, Insanidade, Ferimentos, Magia, Poderes Psíquicos, Mutações e Veículos de Guerra. Todos estes e outros elementos de jogo são meramente fictícios e qualquer semelhança com o mundo real é mera coincidência.

CONTEÚDO

INTRODUÇÃO.....3
BOAS VINDAS!.....3
COMO FUNCIONA?.....3
REGRAS DO JOGO.....3
MODULA 6.....4
CONCEITOS BÁSICOS.....4
MATERIAL DE JOGO.....4
JOGADORES E MESTRE DE JOGO.....4
JOGADA DE DADOS.....4
RESULTADOS DA JOGADA.....5
APRENDENDO A JOGAR.....5
GLOSSÁRIO.....5
PERSONAGENS.....6
CONCEITO E DESCRIÇÃO.....6
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM.....6
ATRIBUTOS.....7
PERÍCIAS.....7
LISTA DE PERÍCIAS.....8
VANTAGENS.....9
LISTA DE VANTAGENS.....9
COMPLICAÇÕES.....11
LISTA DE COMPLICAÇÕES.....11
EQUIPAMENTO.....13
CUSTO E CARGA.....13
ITENS MUNDANOS.....13
ARMAS E ARMADURAS.....14
DINHEIRO.....15
DEFESAS E RESISTÊNCIA.....15
ASPECTOS EXTRAORDINÁRIOS.....15
REGRAS.....16
TESTES E DESAFIOS.....16
DISPUTAS.....16
.....17
DADOS EXTRAS.....17
TURNO E ORDEM DE AÇÃO.....17
AÇÕES MÚLTIPLAS.....17
ESCALA.....17
ZONAS E MOVIMENTAÇÃO.....18
MOVIMENTAÇÃO.....18
DISTÂNCIAS.....18
COMBATE.....18
JOGADA DE ATAQUE.....19
DEFESA.....19
RESISTÊNCIA.....19
EFEITOS DOS FERIMENTOS.....19
OUTROS FERIMENTOS.....20
RECUPERAÇÃO E CURA.....20
EXPERIÊNCIA.....20
PONTOS DE PERSONAGENS.....21
PONTOS HEROICOS.....21
REGRAS OPCIONAIS.....21
DANO LOCALIZADO.....22
PÂNICO E INSANIDADE.....22
ASPECTOS EXTRAORDINÁRIOS.....24
ACESSO.....24
AÇÕES E JOGADAS.....24
MELHORIAS E AMPLIAÇÕES.....25
DESVANTAGENS.....25
EXEMPLOS.....26
MAGIA.....26
PODERES PSÍQUICOS.....26
MUTAÇÕES E SUPERPODERES.....27
IMPLANTES CIBERNÉTICOS.....27
PODERES EXTRAORDINÁRIOS.....27
PODERES INICIAIS E EVOLUÇÃO.....27
LISTA DE PODERES.....28
VEÍCULOS.....44
COMBATE DE VEÍCULOS.....44
EFEITOS E DANOS.....44
EMPURRÃO.....45
ARMAS MÚLTIPLAS.....45
PERSEGUIÇÕES.....45
REPAROS.....45
MOVIMENTAÇÃO.....45
ARMAS ESPACIAIS.....45
CUSTO DOS VEÍCULOS.....45
EXEMPLOS DE VEÍCULOS.....46
VEÍCULOS ANTIGOS/FANTÁSTICOS.....46
VEÍCULOS MODERNOS.....46
VEÍCULOS FUTURISTAS/FICÇÃO CIENTÍFICA.....47
MESTRE DE JOGO.....48
CRIAÇÃO DE UM CENÁRIO.....48
PERSONAGENS.....48
PROBLEMAS E AMEAÇAS.....48
LUGARES E FACES.....49
QUE REGRAS USAR?.....49
PERÍCIAS.....50
VANTAGENS E COMPLICAÇÕES.....50
DINHEIRO E EQUIPAMENTO.....50
FONTE DE IDEIAS.....50
PREPARAÇÃO DA AVENTURA.....50
OBJETIVO DA AVENTURA.....50
OPONENTES E ALIADOS.....51
PRIMEIRA CENA.....51
CONDUZINDO A SESSÃO.....51
EXEMPLOS DE PNJs.....51
GENÉRICOS.....52
PERSONAGENS MODERNOS.....53
PERSONAGENS DE FICÇÃO CIENTÍFICA 54
PERSONAGENS DA ERA PULP.....55
PERSONAGENS FANTÁSTICOS.....55
BESTIÁRIO.....57
AJUSTANDO AS REGRAS.....60
RENOMEANDO ATRIBUTOS.....60
DADOS DE ATRIBUTOS.....60
LIMITE DE ROLAGEM.....60
MEIO CAMINHO ANDADO.....60
COMPRANDO NOVAS VANTAGENS.....60
PAGANDO POR COMPLICAÇÕES.....61
PONTOS DE VIDA.....61
CARCÁSSIA.....62
TEMAS DO JOGO.....63
EXPLORAR O DESCONHECIDO.....63
DESVENDAR MISTÉRIOS.....63
ENFRENTAR AMEAÇAS.....63
PROBLEMAS DO CENÁRIO.....63
INVASÃO DO NORTE.....63
GUILDAS DOMINAM CIDADES.....64
CULTO DA RAINHA SERPENTE.....64
PERSONAGENS.....64
GUERREIRO.....64
FEITICEIRO.....64
SACERDOTE.....64
LADRÃO.....65
DICAS PARA O MESTRE.....65
IDEIAS PARA AVENTURAS.....65
EXPLORADORES ESPACIAIS.....67
PERSONAGENS.....67
ESPÉCIES ALIENÍGENAS.....67
CIÊNCIA.....67
ESPAÇONAVES.....68
SISTEMAS PRINCIPAIS.....68
VIAGENS CONVENCIONAIS.....68
HIPERPROPULSÃO.....68
TELETRANSPORTE.....69
PROBLEMAS E AMEAÇAS.....69
ESCASSEZ DE RECURSOS.....69
CRISES DIPLOMÁTICAS.....69
GUERRAS E CONFLITOS.....69
CRIANDO MUNDOS.....69
TIPO DE PLANETAS.....70
CONDIÇÕES DO PLANETA.....70
CULTURA.....70
OPEN GAME LICENSE.....71
ÍNDICE REMISSIVO.....73

CAPÍTULO 1:

INTRODUÇÃO

BOAS VINDAS!

O livro que você tem em mãos é um RPG, jogo onde os participantes interpretam personagens que protagonizam histórias fantásticas em um universo imaginário criado por eles mesmos.

MODULA 6 irá ensinar você e seus amigos a entrarem no mundo dos *role-playing games* (RPGs) e desenvolver o seu próprio mundo e seus protagonistas mais emblemáticos. Enfim é chegada a hora de atender ao chamado da aventura!

COMO FUNCIONA?

Se este é o seu primeiro RPG você, provavelmente, deve estar se perguntando como o jogo funciona. É muito simples: um dos jogadores será o Mestre de Jogo e os demais serão jogadores que interpretam os personagens principais de uma aventura. No começo de cada partida, o Mestre de Jogo apresenta aos demais participantes uma cena inicial. Ele ou ela irá narrar aos demais o que está acontecendo no mundo imaginário: que problemas estão ocorrendo, quais desafios devem ser superados ou quem irá se opor aos personagens dos jogadores. Em um dado momento da aventura o Mestre de Jogo irá perguntar "*O que vocês fazem?*".

Os jogadores, diante do que o Mestre de Jogo contou, irão declarar verbalmente o que os seus personagens fazem, complementando e desenvolvendo a história que tomará rumos inesperados com base nas escolhas que os jogadores fazem. Uma partida começaria mais ou menos assim:

> **Mestre de Jogo:** Era um dia de festival no pequeno vilarejo de En e vocês estão aproveitando a boa música e o calor do banquete quando a Velha Virma aparece, desesperada. Ela está chorando e querendo falar urgentemente com o Xerife Sergius. Todos ficam comovidos pela intrusão, uma vez que a Velha Virma é uma querida e estimada curandeira e é consenso dos murmúrios das pessoas ao seu lado de que ela não apareceria assim sem um bom motivo.
>
> **Jogador 1:** Eu me aproximo de Virma, na esperança de ouvir o que ela tem a dizer...
>
> **Mestre de Jogo:** Você se aproxima tanto de Virma quanto do Xerife que parece escutar com certa impaciência o relato da Velha. Ela diz que o Celeiro da Vila está sendo atacado por coisas que parecem Ratos Gigantescos, com aparência assustadora. Os empregados que não foram atacados fugiram em total desespero. Ela suplica ajuda, já com as lágrimas secas e a voz rouca de desespero.
>
> **Jogador 1:** Eu me dirijo aos meus aliados e repasso o que escutei, da melhor maneira possível...
>
> **Jogador 2:** Bem... não vamos ficar aqui parados, essa festa está muito chata. Vamos para o celeiro imediatamente!
>
> **Jogador 1:** Concordo! Se existem Ratos Gigantes comendo minha comida, o assunto é pessoal!
>
> **Jogador 3:** Esperem! Não é melhor termos algum plano? Nem armaduras estamos vestindo...

Uma partida envolve drama, ação e decisões. O Mestre de Jogo irá ditar o que acontece no começo da cena e também o que acontece diante das ações que os jogadores escolhem para seus personagens. No nosso exemplo, um dos jogadores decidiu se aproximar para escutar o que estava acontecendo. Diante desta escolha, o Mestre de Jogo descreveu a conversa para os demais.

REGRAS DO JOGO

Não existem limites sobre o que os personagens podem fazer e o Mestre de Jogo acaba atuando como um árbitro do jogo pois é ele quem diz qual é o desfecho das coisas para os personagens dos jogadores.

Só que existem algumas situações e ações que podem ser difíceis e complicadas ou a possibilidade de falha pode trazer um resultado interessante e dramático. Como saber se o personagem conseguiu despistar o sentinela? Como determinar o sucesso do personagem que tentou saltar de sua montaria para a carroça? Como seu personagem se saiu ao tentar pilotar sua espaçonave no meio dos asteroides?

É neste momento que entram as regras do jogo. Elas irão definir o sucesso ou falha das ações dos personagens e ajudarão o Mestre de Jogo determinar se o personagem foi bem sucedido ou não em uma empreitada e quais são as consequências. Isto é feito jogando os dados a fim de obter um determinado valor que varia de acordo com a dificuldade da tarefa. A quantidade de dados a ser jogada depende das habilidades e talentos do personagem: quanto melhor o personagem for em determinadas situações, mais dados ele poderá jogar.

> **Mestre de Jogo:** Vocês se aproximam do celeiro com cautela, seguindo os avisos das pessoas desesperadas que encontraram no caminho. Caos total. Vocês percebem que o Celeiro está em chamas e parece que existe uma pessoa presa nos destroços incendiados do celeiro. Trata-se de um camponês veterano que vive aqui há muito tempo. Vocês não encontram nenhum sinal dos tais Ratos Gigantes.
>
> **Jogador 2:** Eu vou levantar a tora de madeira que está sobre o camponês para que ele possa sair! Talvez ele possa nos dizer onde os tais Ratos Gigantes

estão.

Mestre de Jogo: Espere um pouco! Não é tão fácil sair por aí erguendo toras de madeira. Qual a sua Força?

Jogador 2: Quatro dados (4D)

Mestre de Jogo: faça um teste de Força, dificuldade 11. Como sua Força é 4D, jogue quatro dados e some o resultado.

O Jogador obtém uma jogada igual a 14.

Jogador 2: Catorze! Consegui, certo?

Mestre de Jogo: Certo. O camponês consegue sair debaixo da tora e vocês o ajudam a se levantar. Ele está muito assustado mas parece saber onde os Ratos Gigantes estão...

Como você viu no exemplo, normalmente é necessário jogar os dados e comparar com algum valor determinado pelo Mestre para saber se o que seu personagem está tentando fazer é possível ou não. Por enquanto, não se preocupe pois você aprenderá em breve a realizar estas jogadas. Basta entender que os dados servem para validar algumas das coisas declaradas pelos jogadores e é o Mestre quem determina que momentos as jogadas são necessárias.

MODULA 6 RPG

MODULA 6 é um RPG genérico. Isso significa que suas regras não estão associadas a nenhum gênero ou cenário específico e existem diversos tipos de aventuras que você poderá usar este livro para jogar. Se você quiser contar histórias sobre aventureiros e exploradores de masmorras em um mundo medieval fantástico, vá em frente! Se a fantasia não é o seu forte, talvez prefira uma boa aventura de ficção científica ou histórias sobre super-heróis.

Em outras palavras, as regras deste livro procuram ser abrangentes e modulares para que você possa usá-las em qualquer gênero de jogo. Pode-se incorporar (ou remover) detalhes para que as regras passem a acomodar melhor seu estilo de jogo. Você perceberá que alterar as regras com este propósito não é apenas permitido em um RPG, mas incentivado. Realizar pequenos ajustes e escolher quais regras serão uteis para o seu grupo também faz parte da preparação do jogo.

CONCEITOS BÁSICOS

Existem algumas coisas que você precisa ter em mãos e estar familiarizado para começar a jogar. Não se preocupe se alguma coisa não for entendida de imediato neste ponto, pois os detalhes serão explorados em detalhes nos capítulos posteriores.

MATERIAL DE JOGO

Para jogar MODULA 6 RPG, você precisa de:

- **PARTICIPANTES.** Um deles será o Mestre de Jogo e todos os demais serão jogadores.
- **CÓPIAS DA FICHA DE PERSONAGENS.** Uma para cada jogador. Um modelo da ficha de personagem se encontra no final deste livro e pode ser copiada livremente. O Mestre de Jogo também precisará de algumas cópias para os seus personagens mais importantes.
- **DADOS COMUNS DE SEIS FACES.** Algo em torno de três a cinco deles, mas quanto mais dados melhor. Eles podem ser facilmente encontrados em lojas, papelarias e outros jogos de tabuleiro.

JOGADORES E MESTRE DE JOGO

Em MODULA 6 RPG, os participantes são jogadores ou o Mestre de Jogo.

Se você é um jogador, irá interpretar um personagem que será um dos protagonistas das aventuras do jogo. Você será responsável por dizer ao Mestre de Jogo o que seu personagem fará diante de um desafio ou o que será dito a um outro personagem em cena. Algumas decisões irão testar as habilidades e competências do personagem que você criou. Neste caso, cabe a você jogar os dados.

Se você é um Mestre de Jogo, sua responsabilidade é apresentar a aventura e o cenário de jogo aos jogadores. Você irá narrar as aberturas das cenas e interpretará os personagens que interagem com os personagens dos jogadores (sejam eles aliados ou oponentes). O Mestre de Jogo também atua como árbitro da partida e possui a palavra final sobre que regras são utilizadas e o que elas representam em cada uma das situações.

Tanto jogadores e narradores irão cooperar e colaborar. Isso significa que o objetivo do jogo é concluir uma aventura e não competir sobre quem é o melhor. Quando todos sentam ao redor de uma mesa, não existem disputas: apenas trabalho em equipe para concluir uma aventura e tornar o jogo o mais interessante possível.

JOGADA DE DADOS

Jogadas de dados são realizadas quando o personagem está se esforçando para se opor a uma ação realizada por um adversário ou quando há um obstáculo significativo e o personagem precisa superá-lo. Situações simples não requerem jogadas e a premissa é que o sucesso é certo e o personagem, bem sucedido. Mas existem os casos onde a possibilidade de falha pode ser interessante ou surge a necessidade de testar as capacidades do personagem. São estes os casos em que os dados devem ser lançados.

Este jogo utiliza apenas dados comuns de seis lados. Os jogadores irão realizar jogadas de dados de acordo com as características de seus personagens que são mais apropriadas

para a ação.

Nas regras, a quantidade de dados é abreviada: o número antes da letra "D" indica quantos dados jogar e o número após o sinal de "+" indica quanto se deve adicionar à jogada. Por exemplo, 2D+2 significa jogar dois dados e adicionar dois ao resultado.

RESULTADOS DA JOGADA

Quando você joga os dados, basicamente você tentará obter um resultado que se iguale ou supere algum valor de dificuldade. Esta dificuldade pode ser um valor fixo (determinado pelo Mestre de Jogo) para os casos onde a oposição é passiva ou um valor proveniente de outra jogada de dados de um personagem oponente (como em uma disputa).

No caso da dificuldade fixa para se obter um sucesso, o valor de sua jogada deve ser igual ou maior ao valor estipulado pelo Mestre de Jogo. No caso de uma disputa, ambos os lados jogam os dados e prevalece a jogada com o maior resultado.

Caso o resultado for inferior à dificuldade estabelecida, o seu personagem falhou e terá que lidar com as consequências disso. Algumas ações terão resultados específicos em caso de falha, enquanto que outros irão depender do entendimento da situação por parte do Mestre de Jogo.

APRENDENDO A JOGAR

Se você já jogou RPG antes, provavelmente irá achar este aqui simples de se assimilar. Agora, se você nunca jogou RPG antes, talvez não esteja muito certo por onde começar. Pois bem, eis um roteiro de como iniciar o seu primeiro jogo:

1. Escolha quem será o Mestre de Jogo. Provavelmente você, já que está lendo isso.

2. O Mestre deve ler todo este livro de regras e entender as regras que estão escritas aqui.

3. Escolha um dos cenários que se encontram nos Apêndices ou crie seu próprio (acredite, esta será sua preferência cedo ou tarde).

4. Crie uma aventura conforme descrito no capítulo "Mestre de Jogo".

5. Reúna com seus amigos e descreva o cenário que você criou ou escolheu (mas não revele os segredos da sua aventura!).

6. Cada jogador deverá criar seu personagem, conforme o capítulo "Personagens"

7. Inicie a aventura, narrando a cena inicial. Veja "Primeira Cena", no capítulo "Mestre de Jogo".

8. Conduza o jogo. Veja "Conduzindo a sessão", no capítulo "Mestre de Jogo".

GLOSSÁRIO

Jogadores iniciantes levarão um tempo para se acostumar com o jargão dos jogos de RPG. Embora este livro explique cada uma das regras, ele usa alguns termos que precisam ser assimilados. Este glossário poderá ajudá-lo: sempre consulte-o quando algum termo importante não parecer claro. Você não precisa decorá-lo, mas volte a esta seção de tempos em tempos para refrescar a memória.

Aventura: É a história que os personagens jogadores fazem parte. Resgatar a princesa, matar o dragão, explodir a estação espacial, combater uma onda de crimes na cidade. É como um episódio de uma série ou o capítulo de um livro. Uma aventura pode ser resolvida em uma única sessão de jogo ou ao longo de várias.

Campanha: Ou "Campanha de Jogo", são aventuras conectadas que contam uma história maior, exatamente como uma série, trilogia de livros ou franquia de filmes. Uma campanha de jogo possui os mesmos personagens jogadores como ponto em comum.

Cena: Um combate intenso, uma perseguição de carro, um encontro com um inimigo ou um momento de interação entre personagens. Assim como em uma história, quando a ação se resolve a cena se encerra.

Mestre de Jogo: É a pessoa que coordena o jogo. Eles são chamados de narradores, mas também são os árbitros de uma partida. É o Mestre de Jogo quem dita as regras e julga como elas devem ser aplicadas.

Nível de Dificuldade: É o número necessário a ser obtido em uma jogada de dados ou um teste. As diversas características e habilidades determinam quantos dados você deve jogar para determinadas situações. É o Mestre quem define quão complexa e difícil a tarefa é. Quanto mais difícil a situação for, maior será o Nível de Dificuldade.

Personagens Jogadores (PJ): São os protagonistas das aventuras. Estes personagens são controlados pelos jogadores.

Personagens Não Jogadores (PNJ): Todos os personagens controlados pelo Mestre de Jogo. Eles são os aliados, inimigos, figurantes e demais personagens secundários. Se um personagem não é controlado por um jogador, então ele é um PNJ. Eles não necessariamente seguem as orientações definidas para a criação dos personagens dos jogadores e são criados para atender as necessidades e propósito definidos pelo Mestre de Jogo.

Sessão: uma reunião entre os jogadores, para iniciar ou continuar uma aventura em andamento.

Turno: Aproximadamente dez segundos no tempo do mundo imaginário. Uma forma de controlar o tempo para ações simples e combate.

CAPÍTULO 2:

PERSONAGENS

Os jogadores precisam criar os personagens que eles irão interpretar durante as partidas. "Criar um personagem" significa estabelecer as características mais importantes que serão usadas durante o jogo que são anotadas em uma **ficha de personagem** (e você pode encontrar um modelo no final deste livro). Quando todas as informações forem definidas, seu personagem estará pronto para jogar.

CONCEITO E DESCRIÇÃO

Este capítulo contém a descrição das diversas características que seu personagem pode ter e instruções sobre como preencher a ficha de personagem. Mas antes de mergulhar nestas opções, pergunte ao seu Mestre de Jogo qual o gênero e estilo de jogo que ele planejou para a partida. Saber onde as aventuras ocorrem é fundamental para que você crie um personagem que possa desempenhar um papel relevante nas aventuras que ele irá participar.

Pense um pouco sobre quem seu personagem é dentro do mundo que o Mestre de Jogo descreveu para você. Em um mundo de fantasia você deseja ser um hábil guerreiro, um bárbaro forte ou um velho feiticeiro? Se sua aventura trata sobre exploração espacial, que tipo de explorador você quer ser? Um soldado, cientista ou quem sabe um piloto?

A escolha é toda sua. Definir o conceito antes de definir as características é importante para facilitar as escolhas que você tem pela frente.

Eis algumas perguntas que você pode pensar sobre o seu personagem:

- Quem é o seu personagem?
- Qual a sua característica mais proeminente?
- Que tipo de papel se espera do personagem na aventura?
- Quais as habilidades mais importantes e as fraquezas mais marcantes?
- O que motiva seu personagem a se aventurar por aí?
- Como seu personagem se chama?

> Como exemplo, vamos criar Letícia Parsec, uma pilota mercenária que viaja em diversas missões pelo Sistema Astrea, um cenário de ficção científica com elementos místicos que nosso Mestre de Jogos preparou para jogar esta noite. Nesta fase, vamos determinar o conceito da personagem.
>
> Ela é uma habilidosa pilota e levar mercadorias pelo Sistema Astrea em sua nave será o seu ganha pão. Justamente por navegar sistema afora, visitando luas, planetas e estações ela precisa se proteger e por isso sabe atirar muito bem.
>
> Além disso, podemos definir que ela é pavio curto e mesmo que isso fique subjetivo à interpretação em jogo, vamos procurar algumas complicações que liguem seu temperamento explosivo e sua profissão. Ainda não sabemos ao certo o que é, mas quando olharmos as opções mais à frente, poderemos escolher algo tendo isso em mente.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Para cada personagem que você criar, pegue uma cópia da ficha de personagem e siga os passos abaixo:

1. Distribua 12 dados entre os quatro atributos: Força, Destreza, Inteligência e Presença. Nenhum atributo pode ter menos de um dado nem mais que quatro dados assinalados.
2. Distribua 7 dados entre Perícias e Vantagens. Nenhuma perícia pode ter mais do que dois dados assinalados durante a criação de personagem.
3. Selecione as Complicações.
4. Escolha o Equipamento.

5. Caso seu personagem possua a Vantagem “Aspecto Extraordinário” defina quais poderes ou habilidades ele ou ela possui acesso.

DIVIDINDO OS DADOS: Atributos e Perícias podem ser subdivididos em “pontos”. Cada dado cheio (1D) equivale a 3 pontos. Um atributo deve sempre possuir pelo menos um dado (1D). Perícias e Atributos podem ter apenas dados (sem pontos extras) ou +1 ou +2 pontos além dos dados. Ao atingir +3 pontos, aumenta-se a quantidade de dados para o número seguinte. Um exemplo de progressão, portanto, seria: 1D, 1D+1, 1D+2, 2D, 2D+1 e assim por diante.

ATRIBUTOS

Cada personagem possui quatro atributos que medem as capacidades físicas e mentais que são comuns a qualquer criatura no jogo. Jogadores irão distribuir 12D entre os quatro atributos, graduados em uma escala variando entre 1D a 4D, embora certas Vantagens possam alterar este limite. Quando distribuir os dados entre atributos, você pode alocar tanto os dados inteiros quanto uma mistura entre dados inteiros e pontos.

- **FORÇA.** Representa a força física, saúde, resistência e vigor. Importante pois também determina a quantidade de dano que ele é capaz de causar em ataques onde a força bruta faz alguma diferença.

- **DESTREZA.** Representa a coordenação, agilidade e equilíbrio. Importante pois é a base de boa parte das perícias que envolvem ações físicas de coordenação e reflexos.

- **INTELIGÊNCIA.** Representa o intelecto, raciocínio, percepção e criatividade. Importante pois é a base de todas as perícias mentais do personagem.

- **PRESENÇA.** Representa o carisma, liderança e determinação. Importante pois é a base de todas as perícias de interação social do personagem.

Para construir Letícia, vamos distribuir 12 dados entre os quatro atributos:

Por ela ser uma pilota e atiradora de primeira classe, vamos dar a ela uma Destreza acima da média: 4D. Este é o máximo permitido para um personagem recém-criado.

Já definimos que Letícia não é uma pessoa fácil de lidar e com certeza diplomacia e liderança não estão entre suas características mais fortes, então vamos da a ela uma Presença um pouco abaixo da média: 2D.

Sua Inteligência e Força serão os atributos intermediários. Vamos priorizar seu raciocínio dando 3D para sua Inteligência e 2D para sua Força.

4D + 2D + 3D + 2D resultam em 11D, dos 12 disponíveis. Dividindo o dado restante nos permite distribuir +3 pontos entre os atributos: vamos assinalar +2 para Força e +1 para Inteligência.

Ao final, Letícia possui os atributos (totalizando 12D) da seguinte forma:

Força 2D+2; **Destreza** 4D; **Inteligência** 3D+1 e **Presença** 2D

PERÍCIAS

As habilidades específicas dos personagens são definidas pelas perícias. O Jogador pode alocar até 7D entre as perícias que melhor representam os talentos únicos do personagem.

Perícias representam foco, conhecimento e treinamento. Quando alocar uma certa quantidade de dados você pode usar tanto dados inteiros ou uma mistura de dados e pon-

tos. Não mais que 2D podem ser gastos em uma única perícia durante a criação de personagem.

Cada perícia possui um atributo como valor base: por exemplo, um personagem com Força 3D possui 3D em todas as perícias que dependem da Força. Se dois dados (2D) forem usados para a perícia Luta, ela será registrada na ficha como 5D (3D + 2D).

LISTA DE PERÍCIAS

A lista abaixo é uma abstração simples e abrangente das coisas que os personagens devem saber para a maioria de suas ações. Cenários específicos podem exigir que você renomeie, inclua ou especifique certas perícias.

Jogador, converse com o Mestre de Jogo para saber se existem mais perícias ou alguma restrição por conta de detalhes no cenário de jogo.

FORÇA:

- Armas de Contato
- Atletismo
- Luta
- Vigor

DESTREZA:

- Acrobacia
- Armas de Disparo
- Armas de Fogo
- Condução
- Esquiva
- Furtividade
- Ladroagem
- Ofício

INTELIGÊNCIA:

- Conhecimento
- Empatia
- Investigar
- Medicina
- Percepção
- Recursos
- Vontade

PRESENÇA:

- Comunicação
- Contatos
- Enganar
- Provocar

■ **ACROBACIA.** Esta é a sua habilidade de realizar proezas físicas e acrobacias com velocidade, equilíbrio e coordenação.

■ **ARMAS DE CONTATO.** Sua habilidade e talento em manusear armas de contato como espadas, machados, lanças, facas, adagas, clavas e cajados.

■ **ARMAS DE DISPARO.** Sua habilidade com armas que podem ser disparadas para realizar ataques à distância, como arcos e bestas.

■ **ARMAS DE FOGO.** Representa a sua mira e talento ao manusear armas de fogo de qualquer tipo (incluindo as de plasma, caso existam no seu cenário), como pistolas, rifles, metralhadoras e espingardas.

■ **ATLETISMO.** Sua capacidade em realizar proezas físicas como saltar, escalar, correr e nadar.

■ **COMUNICAÇÃO.** Trata de fazer conexões positivas com pessoas e causar uma boa impressão. É a sua habilidade em ser simpático e confiável.

■ **CONDUÇÃO.** Habilidade em conduzir uma montaria ou veículo e realizar manobras com eles.

■ **CONHECIMENTO.** É a escolaridade e domínio da área de conhecimento que o personagem dedicou seus estudos. Esta perícia é abrangente mas suas aplicações podem se diferenciar dependendo do cenário (como "Misticismo" em um cenário de fantasia ou "Ciência" em um cenário de ficção científica).

■ **CONTATOS.** É a sua habilidade em conhecer e fazer conexões com outras pessoas ou grupos de pessoas.

■ **EMPATIA.** Representa o conhecimento e capacidade de notar mudanças no humor e comportamento de uma pessoa. Basicamente esta é a sua percepção emocional.

■ **ENGANAR.** Esta é a perícia que trata da sua capacidade de mentir, iludir e enganar as outras pessoas.

■ **ESQUIVA.** Capacidade de se desviar de ataques ou evadir-se de ameaças físicas.

■ **FURTIVIDADE.** Habilidade do personagem em passar desapercebido por alguém ou realizar uma segunda ação sem que ninguém o note.

■ **INVESTIGAR.** Sua habilidade em colher pistas, encontrar detalhes ocultos, seguir rastros ou perceber coisas que um olhar menos atento não notaria.

■ **LADROAGEM.** É a habilidade em arrombar portas, abrir fechaduras, furtar objetos e bater carteiras.

■ **LUTA.** É a sua capacidade de desferir golpes e realizar ataques sem nenhuma arma. Esta é uma perícia abrangente e representa também as artes marciais em geral. Você pode renomeá-la para Caratê ou Kung-fu, por exemplo.

■ **MEDICINA.** Seu conhecimento em curar as pessoas, prestar serviços médicos, primeiros socorros ou diagnosticar e tratar doenças.

■ **OFÍCIO.** Seu conhecimento em uma profissão ou atividade manual específica, normalmente envolvendo mecanismos e veículos. Esta perícia, assim como a de Conhecimento, é abrangente em conceito mas pode ser aplicada de diferentes formas. Esta perícia depende do nível tecnológico do cenário e pode representar Engenharia, Mecanismos e Reparos Gerais.

■ **PERCEPÇÃO.** Sua capacidade em perceber eventos ao seu redor (como pessoas se aproximando), ou qualquer outra coisa que o ambiente que cerca o personagem possa revelar.

■ **PROVOCAR.** Sua habilidade em causar reações negativas nas pessoas, seja para irritá-las ou intimidá-las.

■ **RECURSOS.** Esta perícia descreve sua habilidade em utilizar ou empregar suas riquezas, por menor que sejam, para obter algum item, vantagem ou influência de qualquer tipo. Esta perícia não está restrita em representar apenas o dinheiro que você carrega por aí, mas também outras formas de riqueza particulares do cenário. Esta perícia é utilizada para a aquisição de itens e veículos, além dos que são estabelecidos na criação do personagem (veja "Equipamentos" e "Veículos" mais adiante).

■ **VIGOR.** Sua saúde e compleição física. Representa sua imunidade e defesa contra ameaças físicas (como doenças e venenos).

■ **VONTADE.** Sua saúde mental. Representa sua confiança, auto controle e força de vontade. Usada quando tentam de seduzir, iludir, realizar um ataque mental ou qualquer coisa que possa abalar sua mente.

Continuando a criação de Letícia Parsec, é chegada a hora de determinar suas perícias. A primeira escolha é obvia para a nossa pilota: vamos gastar 2D na perícia Condução. Esta é uma perícia baseada em Destreza (4D). Portanto vamos anotá-la sob este atributo. O valor total usado nos testes é de 6D (2D da perícia + 4D da Destreza).

A segunda perícia será Armas de Fogo: +1D. Como esta é uma perícia também baseada em Destreza, o total efetivo de Armas de Fogo é 5D (4D da Destreza + 1D da perícia que acabamos de comprar).

Até o momento, gastamos três dados. Olhando a lista, também queremos que Letícia saiba se virar caso precise realizar reparos em sua nave. Vamos comprar 1D em Ofícios e anotá-la na ficha sob o atributo Destreza (4D), resultando em 5D. Seguindo a linha da profissão, vamos gastar mais um dado em Conhecimento, sob o atributo Inteligência (3D+1), totalizando 4D+1. Com isso, gastamos 5 dados.

Vamos colocar 1D para a Esquiva, afinal queremos dar alguma chance de Letícia de se livrar de ataques em eventuais combates. Anotamos a Esquiva sob a Destreza, com valor resultante de 5D.

Com isso encerramos as perícias que Letícia começa o jogo. Ela ganhará mais experiência e poderá aumentar o que tem de melhor ou explorar novas habilidades, se precisar.

No final, as perícias ficaram da seguinte forma:

Condução 6D; Armas de Fogo 5D; Ofício 5D; Conhecimento 4D+1; Esquiva 5D.

Gastamos seis dos sete dados. Este último dado que sobrou será usado para comprar alguma Vantagem para Letícia no próximo passo.

VANTAGENS

Vantagens são privilégios que seu personagem tem: habilidades inatas, influência, status e outras regalias.

São adquiridas somente durante o processo de criação e possuem um custo pré-determinado. Normalmente variam entre 1D a 2D e quanto maiores os privilégios mais dados a vantagem irá custar. Este custo é apresentado por meio dos valores entre parênteses após o nome de cada Vantagem.

O jogador deve utilizar os dados que sobraram de suas perícias para adquirir as Vantagens mais apropriadas para o personagem.

Temos 1D para comprar uma Vantagem que custe 1 ponto. Olhando as opções que temos a vantagem Senso de Direção parece adequada aos talentos da nossa pilota. Anotamos "Senso de Direção" na ficha e totalizamos os 12D que tínhamos disponíveis para criar nossa personagem.

LISTA DE VANTAGENS

A lista abaixo é genérica e abrangente o bastante para acomodar a maioria dos gêneros conhecidos. Porém, nem todas elas são necessariamente apropriadas para gêneros específicos. O Mestre de Jogo deve fazer uma seleção de quais Vantagens são permitidas em seu jogo, levando em conta o gênero e estilo de jogo pretendido.

Da mesma forma, a lista não cobre todas as possibilidades e é muito simples acrescentar novas características que sejam benéficas para os personagens. Qualquer ideia proveniente do cenário ou do conceito do personagem pode se tornar uma Vantagem, bastando estabelecer seu custo e qual o benefício exato que tal característica tem no jogo.

■ **ACROBATA SILENCIOSO (+1D).** Você pode saltar, correr e pular de um lugar para outro no mais absoluto silêncio. Isso significa que você pode agir rapidamente em uma ação. Quando você utilizar sua Furtividade com sucesso em um turno, ganhe uma ação adicional neste ou no próximo turno sem qualquer penalidade.

■ **ALIADO (+2D).** Você possui um aliado que deseja sempre acompanhar seu personagem em suas aventuras. Este personagem possui apenas 10D entre os atributos e 4D em perícias. Eles normalmente recebem apenas 1 a 3 Pontos de Personagem por sessão (e nunca mais pontos que o seu líder).

■ **AMBIDESTRIA (+1D).** Seu personagem sabe usar as duas mãos com a mesma habilidade e coordenação. Você nunca será penalizado quando usar sua mão esquerda (ou direita, se seu personagem for canhoto) podendo inclusive, usar as duas mãos ao mesmo tempo.

Quando isso acontecer, uma de suas ações manuais não estará sob a penalidade de ações múltiplas.

■ **APRENDIZADO RÁPIDO (+2D).** Você é capaz de aprender rapidamente. Escolha uma perícia e você precisará de apenas metade dos pontos de personagem (arredondados para cima) para aumentar seu valor nela.

■ **ASPECTO EXTRAORDINÁRIO (+2D).** Existe algo em seu personagem que o torna capaz de realizar ações extraordinárias. Ele pode pertencer a uma raça fantástica, possuir um item ou implante de alta tecnologia, ser um telepata, mutante com dons especiais, um feiticeiro ou qualquer coisa extraordinária dentro do cenário de jogo. O Mestre de Jogo é quem estabelece que aspectos extraordinários são possíveis dentro do cenário preparado. Para mais informações, consulte o capítulo "Aspectos Especiais".

■ **ASSOCIAÇÃO (+1D).** O personagem é membro de algum grupo ou organização (polícia, agência de espionagem, ordem secreta, grande corporação, ordem de cavaleiros, etc), tendo benefícios e responsabilidades dentro desta associação. Uma vez por sessão de jogo, o jogador pode declarar um sucesso automático em uma jogada de Contatos para obter alguma vantagem ou informação desde que a sua filiação puder ser de alguma ajuda ou influência.

■ **ATRAENTE (+1D).** As outras pessoas acham a aparência do seu personagem atraente. Isso pode evitar levantar suspeitas ou ajudar a distrair outras pessoas em determinadas situações. Uma vez por sessão de jogo, o personagem pode declarar um sucesso automático para qualquer ação relacionada com sua aparência. Exemplos incluem sedução, blefe ou simplesmente chamar a atenção de alguém.

■ **AUTORIDADE (+1D).** Seu personagem possui algum poder legal e pode usar suas perícias baseadas em Presença (Comunicação e Contatos, por exemplo) para estabelecer alguma vantagem ou regalia relacionada à sua autoridade. Ainda é possível utilizar perícias inapropriadas como Enganar e Provocar, mas isso expõe o seu personagem à questionamentos sobre sua conduta.

■ **AVANÇADO (+2D).** O personagem vem de uma sociedade tecnologicamente superior pelos padrões das civilizações dominantes do cenário de jogo. Ele ou ela terá acesso a uma tecnologia considerada superior para a maioria das culturas e receberá um bônus de +6 nas perícias apropriadas quando utilizar as ferramentas e equipamentos desta tecnologia avançada.

■ **BIBLIOTECA (+1D).** O personagem possui um acervo de informações diferenciado em algum local seguro (e isso depende do cenário e tecnologia disponíveis). O fato é que, ao acessá-la, seu personagem pode encontrar informações em um curto espaço de tempo. O Mestre de Jogo ainda pode exigir algum teste de Investigação em casos de informações muito obscuras.

■ **CURA RÁPIDA (+2D).** Você possui uma capacidade de cura muito melhor que os demais. Para todos os efeitos, sempre que você for realizar uma jogada para se curar de um nível de ferimento, considere o nível imediatamente abaixo para determinar a dificuldade do teste. Além disso, o tempo de recuperação e frequência estabelecidos na tabela de ferimentos cai pela metade.

■ **DURO DE MATAR (+1D).** Seu personagem possui uma resistência natural. Você ganha um bônus de +2 ao determinar sua Resistência (veja mais adiante).

■ **FAMA (+1D).** O personagem ganhou fama por alguma façanha ou feito importante (seja isso verdade ou não). As pessoas tendem a reconhecer um personagem famoso assim que o avistarem ou quando escutam o seu nome. A maioria das pessoas simpatizantes à fama do personagem farão o seu melhor para ajudá-lo ou não oferecerão oposição nem ameaça. Uma vez por sessão de jogo, o jogador pode declarar um sucesso automático numa jogada de dados baseadas em Presença, assumindo que as pessoas envolvidas na interação social sejam simpatizantes ao personagem.

■ **IMUNIDADE (+2D).** O personagem tem imunidade a alguma substância, doença ou condição. A imunidade é definida pelo jogador no momento em que a Vantagem é adquirida e deve estar restrita a uma substância específica (veneno de cobra, vírus zumbi, radiação, etc). Personagens podem comprar esta Vantagem múltiplas vezes mas sempre em diferentes formas.

■ **INDISTINTO (+1D).** O personagem possui uma aparência comum e sem detalhes notórios, sendo completamente desinteressante e dificilmente é lembrado. Ganhe um bônus de +4 em jogadas de Presença quando quiser enganar alguém usando este fato ao seu favor.

■ **MEMÓRIA EIDÉTICA (+1D).** Sempre que o personagem decidir relembrar de algo que ele ou ela vivenciou, o Mestre de Jogo deve falar a verdade com detalhes precisos das coisas que ele viu e ouviu.

■ **OPONENTE FAVORITO (+1D).** Escolha um tipo específico de oponente (um tipo de animal, monstro ou uma determinada facção do cenário). Sempre que estiver em um conflito de qualquer tipo (incluindo Combate), você ganha um bônus de +1D em disputas ou ataques.

■ **RIQUEZA (+2D).** Você é um milionário, ou algo bem próximo a isso. Ganhe um bônus de +4 nas suas jogadas de recursos. Além disso, uma vez por sessão de jogo você pode obter um favor ou declarar um sucesso automático em em uma de suas jogadas de Presença, como se fosse um personagem "Atraente" (na verdade, a sua grana é).

■ **SANGUE FRIO (+2D).** O personagem é capaz de manter-se calmo sob momentos de estresse e pressão intensa. Sob tais circunstâncias, o personagem receberá um bônus de +2D para minimizar eventuais penalidades ou dificuldades nas jogadas por conta de estresse, distração

ou emoções extremas como raiva ou medo.

■ **SENSO DE DIREÇÃO (+1D)**. Você sempre sabe onde está o Norte e tem uma noção muito clara de que direção seguir caso esteja perdido. Some +4 em testes quando precisar refazer algum caminho ou descobrir que direção seguir.

■ **SENSO DO PERIGO (+1D).** Seu personagem parece ter um tino para o perigo, sendo capaz de antecipar alguma ameaça. Ganhe um bônus de +4 nas jogadas de Percepção sempre que puder notar a aproximação de alguma ameaça iminente.

■ **SENTIDO AGUÇADO (+1D).** Escolha um dos cinco sentidos (visão, audição, olfato, paladar ou tato). Ele será mais aguçado que os demais. Some um bônus de +4 sempre que este sentido ajudá-lo em sua jogada.

■ **SONO LEVE (+1D).** O personagem possui um sono leve e isso tende a tornar as coisas mais complicadas para quem quer se aproximar de você. Mesmo dormindo, é permitido ao seu personagem utilizar sua Percepção para "notar" a aproximação ou a presença de alguém.

■ **SORTUDO (+2D).** Uma vez por sessão de jogo você pode declarar que seu personagem está com sorte. Dobre o resultado da sua próxima jogada.

■ **STATUS SOCIAL (+1D).** Mais do que dinheiro, você possui um status na sociedade em que vive. Você é um nobre, possui uma posição ou título importante. As pessoas comuns entendem a sua hierarquia e isso o ajuda a influenciá-las. Sempre que seu status for respeitado, ganhe um bônus de +4 em testes de Presença para influenciar, manipular, seduzir ou intimidar as pessoas que estão "abaixo" de você.

■ **TOLERÂNCIA À DOR (+2D).** Seu personagem possui uma grande tolerância à dor. Quando estiver ferido, seu personagem estará submetido a uma penalidade igual à metade do que normalmente teria (arredondado para baixo). Veja "Efeitos do Ferimento" no capítulo "Regras".

COMPLICAÇÕES

Durante a criação do personagem, jogadores podem selecionar até duas complicações. Elas são características que irão dificultar as coisas para o seu personagem. São falhas e dificuldades que, quando aparecem na aventura, obrigam o jogador a tomar uma decisão que não é considerada a melhor mas que concedem um Ponto de Personagem ("PP") como recompensa por assumir esta decisão difícil.

Personagens não podem ganhar mais que um PP para cada complicação em uma mesma sessão de jogo, independente da quantidade de vezes que ela aparecer no jogo.

> Complicações na vida de Letícia seriam muitas, mas vamos escolher as principais – aquelas que realmente atrapalham sua vida. Dada a sua profissão e personalidade, é justo achar que ela tenha se metido com as pessoas erradas em algum momento da sua vida.
>
> Vamos dizer que ela acabou com uma dívida em um dos seus serviços como pilota em uma missão mal sucedida. Agora essa dívida passa a assombrá-la de tempos em tempos, especialmente se seus antigos patrões estiverem por perto. Esta é uma ótima história e vamos adquirir a Complicação "Sombra do Passado (Dívida)".
>
> Que tal uma fobia para temperar as coisas? Como pilota, ela iria se embrenhar em veículos realmente apertados... e talvez seja justamente por isso que seu infiltrador é tão espaçoso: ela simplesmente não suporta lugares muito apertados! Vamos dar a ela também a complicação "Perturbada (Claustrofóbica)".
>
> Com isso, atingimos as duas complicações e concluímos esta etapa da criação.

LISTA DE COMPLICAÇÕES

A lista abaixo é genérica e abrangente o bastante para acomodar a maioria dos gêneros conhecidos. Porém, qualquer tipo de complicação que o jogador deseje estipular pode ser facilmente nomeada e utilizada em jogo. Sinta-se livre para dar ao seu personagem as complicações que você julga ser condizente para ele e que podem tornar as coisas mais interessantes para o jogo.

■ **ALHEIO AO PERIGO.** Seu personagem é distraído nos momentos mais cruciais. Ganhe um ponto de personagem na sessão de jogo quando o Mestre obrigá-lo a permitir que uma ameaça passe desapercebida por você até que seja tarde demais para evitá-la.

■ **ANALFABETO.** Seu personagem é iletrado. Ganhe um ponto de personagem na sessão de jogo quando deixar de obter alguma informação importante por não saber ler.

■ **CRÉDULO.** Seu personagem é ingênuo e tende a acreditar em quase tudo aquilo que relatam. Ganhe um ponto de personagem na sessão de jogo quando o Mestre obrigá-lo a tomar como verdade algum fato que é repassado a você por um PNJ, direta ou indiretamente.

■ **CURA LENTA.** Às vezes o seu personagem possui uma dificuldade em se curar dos ferimentos. Ganhe um ponto de personagem na sessão de jogo quando o Mestre obrigá-lo a permanecer mais tempo (como algumas horas ou uma cena a mais) com um nível de ferimento, mesmo que tenha sido bem sucedido em uma jogada de recuperação.

■ **DEPENDENTE.** Seu personagem possui alguém que depende de você para viver. No mínimo, você sente que deve proteger esta pessoa. Ganhe um ponto de personagem na sessão de jogo quando você se ver obrigado a deixar algumas coisas importantes da aventura para so-

correr ou ajudar seu dependente.

■ **DESVANTAGEM FÍSICA.** Você possui algum problema físico que precisa de alguma atenção especial. Seu personagem pode ser cego, surdo ou com mobilidade reduzida, por exemplo. Ganhe 1 Ponto de Personagem na sessão de jogo caso seu personagem tenha que lidar com essas desvantagens.

■ **DEVER.** O Personagem possui alguma crença, voto ou convicção e não irá quebrar este código pessoal. Talvez você se recuse a lutar contra oponentes desarmados, ou fez um voto de pobreza, ou nunca conta uma mentira. Não importa como você o chame, seu código pessoal possui um significado especial para você. Ganhe 1 ponto de personagem quando suas convicções entrarem em conflito com o objetivo seu e de seus amigos.

■ **ESQUECIDO.** Seu personagem vive esquecendo das coisas. São objetos deixados para trás ou informações cruciais que se perdem na sua memória. Ganhe um ponto de personagem na sessão de jogo quando o Mestre estabelecer que seu personagem esqueceu alguma coisa.

■ **ESTRANGEIRO.** Você é um estrangeiro e isso traz algumas dificuldades na sua vida. Às vezes você é discriminado, ou visto com estranheza e suspeita. Em outras, você deixa de entender alguma peculiaridade do idioma de onde está. Ganhe um ponto de personagem na sessão de jogo quando seu personagem enfrentar este tipo de dificuldade.

■ **FEIÇÕES DISTINTAS.** Você possui alguma característica que não pode ser ocultada. Dificilmente você conseguirá se disfarçar ou não chamar a atenção e sua característica acaba causando uma impressão nas pessoas que te encontram pela primeira vez. Ganhe um ponto de personagem na sessão de jogo quando seu personagem for reconhecido em momentos inoportunos.

■ **HONESTO.** Você é um péssimo mentiroso, ou não se sente confortável e fazer coisas que entrem em conflito com sua moral. Ganhe um ponto de personagem na sessão de jogo quando o Mestre obrigá-lo a falar a verdade ou simplesmente mentir muito mal a ponto de todos perceberem.

■ **IDADE.** Você é muito novo ou muito idoso. Além das complicações sociais da sua idade, o Mestre pode impor uma penalidade em uma ação se baseando na idade do seu personagem. Você pode ter problemas em convencer alguém a levá-lo a sério e algo proveniente da vida adulta (ou da nova geração) pode parecer estranho para você. Quando sua idade for um problema, receba 1 Ponto de Personagem na sessão de jogo.

■ **IMPULSIVIDADE.** Faça primeiro e pense depois. Seu personagem é impulsivo e o Mestre poderá impor um comportamento impulsivo se perceber que você está sendo cauteloso demais. Ganhe um ponto de personagem na sessão de jogo quando isso acontecer.

■ **INIMIGO.** Alguém detesta o seu personagem e é uma ameaça para a vida dele ou dela. Talvez vocês tenham sido amigos antes, ou seu inimigo é simplesmente uma pessoa maligna; não importa, pois você terá que enfrentá-lo de tempos em tempos. Ganhe um ponto de personagem quando este inimigo atrapalhar a sua vida.

■ **INSONIA.** Você tem problemas para dormir e as vezes pode ficar atordoado por conta de noites mal dormidas. Ganhe um ponto de personagem na sessão de jogo quando o Mestre obrigá-lo a assumir o Nível de Ferimento Atordoado por conta de sua insônia.

■ **MÁ REPUTAÇÃO.** Sua fama o precede e isso é uma droga. As pessoas te odeiam ou não nutrem a menor simpatia por algo que você fez (ou acham que fez). Ganhe um ponto de personagem na sessão de jogo quando sua má reputação impedi-lo de obter alguma informação, contato ou de simplesmente ficar em paz.

■ **PERDIDO.** O personagem possui um senso de direção completamente falho. Como resultado você pode se perder mesmos nos lugares mais óbvios. Ganhe um ponto de personagem na sessão de jogo quando seu personagem se perder em algum ambiente.

■ **PERTURBADO.** Você possui algum tipo de distúrbio que pode se tornar um inconveniente para realizar algumas de suas ações. Pode ser uma paranoia, fobia, ou transtorno – ou talvez você seja simplesmente maluco. Quando suas perturbações atrapalharem a sua vida, ganhe um Ponto de Personagem na sessão de jogo.

■ **PRIMITIVO.** Você pertence a uma sociedade considerada primitiva para a norma do cenário em que vive. Os conhecimentos e a tecnologia que você tem acesso são limitados. Em termos práticos isso significa que você não terá acesso imediato a certos equipamentos e terá uma penalidade de -1D em perícias como Ofício, Medicina e Conhecimento. Ganhe 1 ponto de personagem quando seu primitivismo limitar suas escolhas em jogo.

■ **RECURSOS LIMITADOS.** Você possui menos recursos que a maioria das pessoas. Quando precisar realizar um teste de Recursos, a dificuldade será um nível mais alto que o indicado. Ganhe 1 ponto de personagem na sessão de jogo se grande quantidade de dinheiro for crucial para você fazer algo.

■ **REFLEXOS LENTOS.** Algumas vezes você não é rápido o bastante. Em determinados momentos, o Mestre poderá impor uma penalidade de -1D em suas jogadas de Destreza (ou -3 em sua Esquiva), caso a situação exija reações rápidas. Ganhe um ponto de personagem na sessão de jogo se isso ocorrer.

■ **SENSÍVEL À DOR.** Seu personagem é afetado de forma mais intensa pelos níveis de ferimento. De tempos em tempos, o Mestre poderá obrigá-lo a agravar suas penalidades por ferimentos em -1D extra na sessão. Ganhe um ponto de personagem na sessão se isso acontecer.

■ **SOMBRA DO PASSADO.** O personagem tem algo a esconder sobre o seu passado. Você cometeu algum crime, esconde um segredo terrível ou é testemunha de algo muito ruim que aconteceu com alguém. Seja lá o que for, essas coisas parecem voltar a perturbá-lo em sua vida atual. Ganhe um ponto de personagem nas sessões de jogo em que seu passado volta para assombrá-lo.

■ **SONO PESADO.** Muitas vezes seu sono é tão profundo que você é incapaz de acordar perante algum evento em cena – por mais barulhento que ele possa ser. Isso pode ser um problema para você, pois o torna vulnerável a ataques (mas você irá acordar assim que o atingirem) ou para seus amigos que contavam com sua prontidão. Ganhe um ponto de personagem nas sessões de jogo em que seu sono pesado for um problema.

■ **TEMPERAMENTAL.** Seu personagem tem um temperamento ruim. Ele ou ela possui um péssimo humor ou tem o pavio curto e irá partir para agressão verbal diante de provocações ou caso sofra uma grande pressão. Ganhe um ponto de personagem nas sessões de jogo em que seu temperamento instável acarreta em problemas para você e seus amigos.

■ **TRAPALHÃO.** Em alguns momentos seus companheiros se perguntam se você realmente sabe o que está fazendo. Suas habilidades manuais ou coordenação são, às vezes, questionáveis (para dizer o mínimo). O Mestre poderá reservar alguns momentos para que isso aconteça, aplicando penalidades ou impedindo que você faça algo que exija coordenação absoluta. Ganhe um ponto de personagem nas sessões de jogo em que a sua completa ausência de coordenação for um problema.

■ **VÍCIO.** Existe algo que seu personagem é viciado: jogos, álcool, cigarro ou drogas. Se você se ver privado disso, terá crises de abstinência e isso poderá refletir em penalidades (-1D) sobre suas ações. Ganhe um ponto de personagem nas sessões em que seu vício for um problema.

EQUIPAMENTO

Itens são importantes para ajudar os personagens a realizarem suas ações durante a aventura. Em termos de jogo, servem de ferramenta narrativa para os jogadores justificarem as diversas formas de resolver os desafios, obstáculos e problemas que seus personagens encontram.

A maioria dos jogos em MODULA 6 assume que os personagens possuem alguma quantidade de recursos à disposição.

Ao menos que o cenário permita algo em abundância ou escassez, personagens ganham um item para cada perícia que eles tenham pelo menos 1D alocado durante a criação de personagens. Por exemplo, uma Pistola para a perícia Armas de Fogo, um kit de primeiros socorros para Medicina, etc.

Para as demais coisas que venha a precisar, você terá que realizar um teste de Inteligência + Recursos. Quanto mais raros ou caros os itens forem, mais difíceis estes testes serão. Você entenderá como fazer isso posteriormente no capítulo “Regras”.

Mais adiante você encontrará uma série de itens que são apenas sugestões das coisas que poderão auxiliar os personagens nas aventuras. Eles também servem de referência para o Mestre de Jogo determinar o custo, carga e alcance de outros itens.

CUSTO E CARGA

Existem algumas características dos itens que são importantes para o jogo e influenciam a forma com que os itens são usados no jogo. Estas características são custo e carga.

CUSTO

Esta é a dificuldade do teste de Inteligência + Recursos exigida para a aquisição do item. Itens caros, raros ou controlados pelas autoridades tendem a ser mais complicados de se adquirir, exigindo do personagem maior poder aquisitivo.

As dificuldades podem ser ajustadas pelo Mestre de Jogo dependendo de onde os personagens estão dentro do cenário. Alguns itens podem ser extremamente comuns em grandes centros urbanos, mas a dificuldade pode aumentar em locais onde são escassos, como em regiões remotas ou menos habitadas. Por outro lado, existem certos itens extremamente acessíveis e triviais que dispensam qualquer tipo de teste em situações comuns.

CARGA

O valor de carga é uma abstração que combina o quão pesado e portátil um item é. Personagens podem carregar itens até um limite de 15 pontos de carga mais 1 ponto adicional para cada dado de Força que o personagem tenha. Acima disso, o personagem irá se atrapalhar tamanha a quantidade de coisas que ele carrega. Veja as consequências disso nas regras de movimentação.

Itens de carga 1 são equipamento portáteis, enquanto que itens de carga 2 possuem complicadores para serem carregados (são pesados, volumosos, barulhentos, indiscretos, etc). Itens de carga 3 requerem alguma atenção ou auxílio para serem carregados.

ITENS MUNDANOS

ITENS MUNDANOS ANTIGOS/FANTÁSTICOS

Item	Carga (por unidade)	Custo (Dificuldade)
Caixa de mexas	1	Muito Fácil
Corda	2	Moderado
Ervas	1	Muito Fácil
Espelho	1	Fácil

Item	Carga (por unidade)	Custo (Dificuldade)
Frasco de Óleo	1	Moderado
Lampião	1	Moderado
Pederneira	1	Fácil
Pergaminhos	2	Moderado
Pinos de ferro	1	Fácil
Ração de viagem	1	Fácil
Sacola de viagem	1	Muito Fácil
Símbolo sagrado	1	Fácil
Tocha	1	Muito Fácil

EQUIPAMENTOS MODERNOS

Item	Carga (por unidade)	Custo (Dificuldade)
Binóculos (normal)	1	Fácil
Binóculos (noturno)	1	Moderado
Cabana/Tenda	3	Fácil
Câmera	1	Moderado
Canivete suíço	1	Moderado
Cantil	2	Fácil
Computador pessoal	2	Moderado
Detector de metal	2	Difícil
Equipamento de mergulho	3	Difícil
Ferramentas de chaveiro	2	Difícil
Ferramentas de mecânico	2	Moderado
Gravador	1	Fácil
HD Externo	1	Moderado
Kit de primeiros socorros	2	Moderado
Lanterna	1	Fácil
Máscara de Gás	1	Difícil
Medidor de radiação	1	Muito Difícil
Mochila	0	Muito Fácil
Roupas de inverno	2	Fácil
Sinalizadores	2	Difícil
Smartphone	1	Difícil
Sobretudo	1	Moderado
Walkie Talkie	1	Fácil

ITENS DE ALTA TECNOLOGIA

Item	Carga (por unidade)	Custo (Dificuldade)
Cápsula criogênica	3	Muito Difícil
Compensador gravitacional	2	Muito Difícil
Kit médico avançado	1	Fácil
Granada de pulso magnético	1	Difícil
Micro drone	1	Difícil
Módulo de Sobrevivência	2	Moderado
Módulo de Explorador	3	Moderado
Projetor holográfico	1	Moderado
Refeição sintética	1	Fácil
Roupa Resistente ao Vácuo	1	Moderado
Scan biológico	1	Moderado
Sensor de movimento	1	Difícil
Tradutor Universal	1	Muito Difícil
Transreceptor	1	Moderado

ARMAS E ARMADURAS

As características das armas apresentadas abaixo serão explicadas em detalhes quando você ler as regras sobre zonas e combates no capítulo “Regras”.

ARMAS DE CONTATO

Arma	Dano	Carga	Custo
Machado	Força +3D	2	Fácil
Clava	Força +1D+1	2	Muito Fácil
Machadinha	Força +1D+1	1	Fácil
Alabarda	Força +3D	2	Moderado
Faca	Força +1D	1	Fácil
Maça	Força +2D	2	Moderado
Rapieira	Força +2D	2	Moderado
Cajado	Força +1D+2	2	Muito Fácil
Lança	Força +2D	2	Fácil
Espada	Força +2D+2	2	Fácil
Espada de duas mãos	Força +3D+1	2	Moderado
Martelo de Guerra	Força +3D	2	Moderado
Espada de Luz	Força +4D	1	Heroico

ARMAS DE DISPARO

Arma	Dano	Alcance	Carga	Custo
Besta	4D	Médio	1	Fácil
Arco	Força+2D	Médio	2	Fácil
Arco Longo	Força+2D+2	Longo	2	Moderado
Arco Longo Composto	Força+2D+2	Longo	2	Moderado

ARMAS DE FOGO MODERNAS E FUTURISTAS

Arma	Dano	Alcance	Carga	Custo
Pistola	5D	Médio	2	Moderado
Pistola Pesada	6D	Médio	2	Moderado
Rifle/Espingarda	7D	Longo	2	Difícil
Metralhadora	7D	Longo	2	Difícil
Pistola de Plasma	6D	Longo	1	Difícil
Rifle de Plasma	8D	Longo	2	Difícil
Lança Chamas	6D	Curto	3	Difícil

ARMADURAS

Armadura	Resistência	Carga	Custo
Couro ou Peles	+2	1	Fácil
Cota de Malha*	+6	2	Moderado
Loriga Segmentada*	+6	2	Moderado
Armadura de Placas*	+9	3	Difícil
Escudo*	+4	1	Fácil
Colete a provas de balas	+3	2	Moderado
Armadura de Combate moderna	+6	3	Difícil
Reflec**	+4*	1	Difícil

* Ineficaz contra balística. Bônus de Resistência limitado a +3 contra armas de fogo.
** Eficaz apenas contra armas de plasma

DINHEIRO

Cada cenário possui algum tipo de unidade monetária. Cenários medievais utilizam moedas de prata e cobre. A Fantasia utiliza Moedas de Ouro e cenários futuristas Bit-Créditos. Cenários atuais utilizam moedas como dólares, reais e euros.

Em MODULA 6, vamos utilizar apenas uma notação genérica (“$”) para representar todas estas unidades monetárias. O dinheiro acrescentam muito na interpretação dos personagens, especialmente quando eles estão lidando com negociações ou barganhando alguma coisa.

Dinheiro substitui ou complementa as jogadas de recursos para a aquisição de itens. O custo, em dinheiro, dos muitos itens e serviços são determinados pelo Mestre, utilizando como base a tabela de conversão abaixo:

Custo	$
Muito Fácil	$1 a $25
Fácil	$25 a $100
Moderado	$100 a $1.000
Difícil	$1.000 a $10.000
Muito Difícil	$10.000 ou mais

DEFESAS E RESISTÊNCIA

Os modificadores de defesa e resistência definem suas capacidades de evitar ou amenizar os ferimentos causados pelos ataques de seus oponentes. São quatro valores e são diretamente derivados de seus atributos, perícias e vantagens. Anote os seguintes valores em sua ficha de personagem:

- **ESQUIVA:** (Dados de Destreza ou Esquiva x 3) + pontos.
- **BLOQUEIO:** (Dados de Força ou Luta x 3) + pontos.
- **APARO:** (Dados de Armas de Contato x 3) + pontos.
- **RESISTÊNCIA:** (Dados de Força x 3) + pontos + armadura + modificadores diversos.

Vamos calcular as defesas de Letícia:

Esquiva: sua perícia em Esquiva é de 5D então multiplicamos 5D x 3 (15) mais os pontos (+0), resultando em Bloqueio 15.

Bloqueio: sua Força é de 2D+1 então multiplicamos 2D x 3 (6) mais os pontos (+1), resultando em Bloqueio 7.

Aparo: Letícia não possui perícias com Armas de Contato, então ela tem Aparo 0 (zero).

Resistência: sua Força é de 2D+1 então multiplicamos 2D x 3 (6) mais os pontos(+1), resultando em Resistência 7. Como ela usa um Colete à prova de balas sua armadura possui um modificador de +3, resultando em Resistência 10.

Com isso terminamos a criação da nossa personagem e ela está pronta para ser usada em jogo!

ASPECTOS EXTRAORDINÁRIOS

Certas cenários permitem que o personagem tenha acesso a um determinado tipo de Aspecto Extraordinário. Caso você tenha adquirido esta vantagem, você e o Mestre de Jogo deverão estabelecer que Ações Extraordinários o personagem será capaz de realizar.Detalhes específicos sobre como utilizar estes poderes em jogo são descritos no capítulo “Aspectos Extraordinários”.

REGRAS

TESTES E DESAFIOS

Um teste é uma jogada de dados feita quando personagem realiza alguma coisa realmente desafiadora ou quando a possibilidade de falha pode gerar resultados interessantes.

O personagem irá jogar uma quantidade de dados igual a um de seus atributos mais perícia contra um número alvo baseado na dificuldade da tarefa.

Se o resultado da jogada for igual ou maior ao valor de dificuldade, determinado pelo Mestre, então o personagem foi bem sucedido na tarefa. Caso o resultado seja inferior ao valor de dificuldade, então o personagem falhou.

Tipo de Tarefa	Valor de Dificuldade
Muito Fácil	2 - 5
Fácil	6 - 10
Moderado	11 -15
Difícil	16 - 20
Muito Difícil	21 - 30
Heroico	31+

Muito Fácil: Quase qualquer pessoa pode realizar esta tarefa. Estas jogadas só devem ser exigidas se a tarefa, por mais simples, for crucial para a aventura ou cenário.

Fácil: Personagens raramente terão problemas com este tipo de tarefa, mas indivíduos despreparados ou sem treinamento podem encontrar algumas dificuldades.

Moderada: Personagens medianos possuem uma boa chance de falha neste tipo de tarefa. Para se obter sucessos frequentes, o personagem dependerá de algum tipo de perícia, treinamento ou vantagem.

Difícil: Tarefas neste nível são verdadeiramente desafiadoras. Para ser bem sucedido, o personagem precisa ser competente ou muito sortudo.

Muito Difícil: Os desafios deste nível são reservados aos verdadeiros mestres na perícia exigida. Dos demais, poucos são aqueles que são bem sucedidos.

Heroico: Desafios deste nível são praticamente impossíveis. Você precisa dominar a perícia em questão e, ainda por cima, contar com a sorte para prevalecer.

> Dappa Tripwood é um ladrão aventureiro. Ele está diante de uma torre abandonada que guarda algum tesouro que ele andava à procura faz um bom tempo. Ele precisa escalar o muro alto que cerca a torre antes de tentar qualquer coisa. Ele possui Acrobacia 4D+2.
>
> Por ser um muro alto, o Mestre de Jogo decide estipular uma dificuldade moderada. Normalmente os muros não são problemas para Dappa, mas este é realmente alto! A dificuldade para escalar o muro e descer do outro lado é 14. O Mestre aceita que o personagem possa usar sua perícia em Acrobacia para a empreitada.
>
> O jogador de Dappa lança os dados (4D+2) e obtém os resultados [3, 2, 5, 3] + 2, resultando em um total de 15. Este valor é superior à dificuldade imposta. Dappa consegue chegar do outro lado.

DISPUTAS

Muitas vezes a dificuldade de um teste é proveniente de uma oposição intencional e ativa de outro personagem. Quando o sucesso ou fracasso de uma ação depende também da ação de um oponente, ambos os lados devem realizar uma jogada de disputa.

Para isso, cada lado deverá realizar uma jogada utilizando um atributo e perícia relevantes. Em alguns casos, a perícia será a mesma para ambos os lados da disputa, mas existem casos em que elas são completamente diferentes.

Compare, então, os resultados. Aquele que obter o maior resultado ganha a disputa, prevalecendo sobre o outro personagem. Empates devem ser analisados pelo Mestre. Se o impasse ou igualdade fizer sentido em uma disputa (ainda que isso favoreça um dos lados), então o resultado da ação continua com esta premissa. Caso o empate não faça muito sentido, outra jogada é feita, até que um dos lados prevaleça.

> **Exemplo 1:** Brutus e Bud estão em uma disputa de queda de braço em um bar qualquer da cidade. O Mestre declara que uma disputa de força deve ser feita. Brutus possui Força 4D. Ele realiza a sua jogada e obtém [2, 3, 2, 5] = 12. Bud possui uma Força de 3D+1 e obtém [2, 3, 4] + 1 = 10. Brutus prevalece sobre a jogada de Bud e vence a disputa.
>
> **Exemplo 2:** Dappa que passar desapercebido por um guarda. O Mestre declara que uma disputa entre a Furtividade de Dappa e a Percepção do guarda irão determinar o sucesso ou fracasso da ação do nosso ladrão. Dappa possui uma Furtividade de 5D e faz a sua jogada, obtendo [3, 3, 5, 4, 2] = 17. O Guarda possui uma Percepção de 4D e obtém [4, 3, 5, 6] = 18. A percepção do sentinela prevaleceu sobre a furtividade do ladrão. Por mais cuidadoso que Dappa tenha sido, o guarda estava atento e grita alertando os demais guardas enquanto saca a sua espada. Ao que parece, Dappa terá uma longa noite pela frente...

DADOS EXTRAS

Nas suas jogadas de dado, seja um desafio, disputa ou jogada de ataque, sempre que você obter um valor 6 repetido (em dois ou mais dados), você terá direito a um Dado Extra. Jogue o Dado Extra para aprimorar a sua jogada.

Se o valor do Dado Extra for igual a seis, some seis à jogada e lance o dado de novo, somando o novo resultado. Se um seis aparecer novamente então some-o ao resultado que você já tem e jogue mais uma vez! Continue jogando seu Dado Extra até que o resultado seja diferente de seis.

Exemplo 1:

Letícia Parsec está pilotando sua nave em fuga de contrabandistas que querem roubar sua carga (mais uma de suas confusões por conta de sua antiga dívida com essa gente). Ela decide tomar uma rota arriscada e terá que passar por um cinturão de asteroides! O Mestre acha que esta é uma boa boa oportunidade de colocar as habilidades da nossa pilota à prova e estipula que essa é um teste muito difícil, de dificuldade 21.

Letícia possui Condução 6D e a jogadora lança seis dados obtendo [6, 6, 1, 2, 2 e 3] = 20. Não é o bastante, mas por sorte, ela obteve um duplo seis e por isso ganha um dado extra. Ela joga o dado extra obtendo um 4. O resultado final, portanto, é 24. Ela consegue fazer manobras arriscadas e precisas e passa ilesa pelo cinturão de asteroides.

Exemplo 2:

Grü, o Sortudo é um bárbaro de força 3D. Ele está tentando empurrar um enorme pedregulho (dificuldade 19) e obtêm [6, 6, 3] = 15. Como ele obteve pelo menos dois dados com 6 ele ganha um dado extra. Ele joga seu dado e obtêm um 6, totalizando 21 (15+6). Porém, como ele obteve um 6 em seu dado extra, ele poderá jogar mais uma vez! Ele joga e obtêm... outro 6! Além de totalizar 27 (15 + 6 +6) ele pode jogar novamente seu dado extra. Ele o faz e obtém um 2 e seu resultado final é de incríveis 29 pontos!

TURNO E ORDEM DE AÇÃO

Em uma rodada, cada personagem terá um turno para desempenhar alguma ação. Via de regra, um turno dura aproximadamente dez segundos em tempo de jogo.

1. Quando necessário, determine a ordem de **Iniciativa** realizando uma jogada de Destreza para cada personagem. As jogadas mais altas começam primeiro.
2. Na sua vez, declare as intenções seu personagem
3. Personagens realizam as jogadas para as tarefas que estão desempenhando. Adversários podem se opor a fim de resistir ou impedir a ação.

AÇÕES MÚLTIPLAS

Personagens podem tentar fazer mais de uma coisa em um mesmo turno mas isso irá diminuir um dado para cada ação extra que ocupe o tempo do seu personagem. Por exemplo, se um personagem tentar atirar duas vezes em um único turno, ele irá subtrair um dado (-1D) em cada uma das jogadas.

Pierre, o mosqueteiro está tentando despistar dois guardas do palácio com golpes simultâneos. Ele decide executar duas ações ao mesmo tempo: atacar dois guardas. Pierre possui 6D em Armas de Contato e irá realizar seus dois ataques com uma penalidade de -1D. Então, sua habilidade efetiva é de 5D para cada ataque.

ESCALA

Nem todos os objetos e pessoas estão na mesma escala. Humanos e cavalos podem ter tamanhos aproximados, mas humanos e dragões, não.

Sempre que **infligir danos** a alvos menores ou **resistir a danos** proveniente dos ataques deles, o personagem maior irá adicionar em sua Resistência a diferença resultante dos modificadores.

Por sua vez, personagens de **menor escala ao tentar se esquivar** de um ataque ou **realizar um ataque** contra um oponente de maior escala irão adicionar a diferença de escala à sua esquiva e jogadas de ataque.

O personagem de escala maior terá vantagem em disputas de Força (e eventuais perícias derivadas) e poderá contar com o mesmo modificador definido acima.

Descrição	Modificador de Escala
Humanoides, Animais	0
Veículos pequenos, carros e criaturas brutamontes	+5
Dragão, Navio, Tanque de Guerra, Robôs Gigantes	+10
Naves Espaciais, Mechas Pesados e Gigantes	+20
Fragatas espaciais, Seres Cósmicos	+40
Mega Estação Espacial, Planetas	+80

Lankhor é um guerreiro e decide lutar contra um dragão de escala +10. Jogador e Mestre devem ter duas coisas em mente:

1. A Resistência do dragão irá aumentar em +10. Da mesma forma, qualquer dano que Lankhor sofra também terá este agravante.

2. O tamanho relativamente menor de Lankhor irá

beneficiá-lo na forma de um bônus de +10 em sua Esquiva e em suas Jogadas de Ataque.

Isso reflete dois fatos: o personagem menor é difícil de ser atacado pelo dragão, da mesma forma que é complicado para nós, humanos, apanhar um rato. Porém, quando o dano é aplicado há um agravante considerável, proveniente da diferença de escala.

Embora improvável, o Mestre também sabe que, se houver alguma disputa física entre os dois, o dragão muito provavelmente levará vantagem sobre Lankhor. Então, caso isso aconteça, o modificador de Escala (+10) também deverá ser aplicado à jogada do dragão.

ZONAS E MOVIMENTAÇÃO

Uma zona é uma representação abstrata do espaço físico. A melhor definição de uma zona é a de que ela é pequena o bastante para que você possa interagir diretamente com alguém (em outras palavras, caminhar até seus adversários e socar a fuça deles).

Zonas são importantes para definir a movimentação e distância entre os personagens, fatores particularmente importante nos combates.

De forma geral, um conflito direto dificilmente envolve mais do que algumas poucas zonas. Duas a quatro delas é provavelmente o bastante, exceto pelas batalhas realmente grandiosas. Este não é um jogo de movimentação tática: a ideia das Zonas é oferecer uma simples noção do espaço onde a ação se desenvolve e ajuda a responder as questões essenciais sobre quem pode atingir quem ou até onde as ações do personagem possuem alcance.

Se você for capaz de descrever uma única área como sendo maior que uma casa, divida esta área em duas ou mais zonas menores – pense na divisão de um espaço mais amplo como fazemos em uma catedral ou um estacionamento de um *shopping center*.

Se sua área for separada por escadas, cercas ou muros, utilize estas divisões incidentais como delimitações das zonas, como dois andares de um sobrado.

"Acima" e "Abaixo" também podem significar zonas distintas, especialmente se a transição entre elas exigir alguma atitude dos personagens.

Quando estiver estabelecendo as zonas, deixe bem claro qualquer situação que torne a movimentação entre elas algo problemático. Tais situações serão importantes para estabelecer o ritmo de movimentação dos personagens.

MOVIMENTAÇÃO

Geralmente, você pode interagir com outros personagens na mesma zona - ou em zonas adjacentes, se a interação e a distância for justificada (por exemplo, se você possui armas de longo alcance ou feitiços que possam afetar zonas próximas de onde você está).

Um personagem pode se mover para qualquer ponto da zona em que se encontra ou de uma zona para outra, livremente. Essa movimentação livre permite que o personagem se locomova e execute uma ação em seu turno.

Uma ação é exigida para locomover caso existam obstáculos no caminho, como algum oponente tentando impedi-lo, obstáculo atrapalhando ou se quiser passar por duas ou mais zonas. Em alguns casos, mapas ajudam a definir e ilustrar melhor as zonas da cena.

Exemplo: Ladrões estão atacando os personagens em uma casa. A sala de estar é uma zona, a cozinha, hall de entrada e jardim as demais (totalizando quatro zonas). Qualquer um em uma mesma zona pode facilmente golpear o oponente. Da sala de estar, pode-se arremessar coisas nos oponentes na cozinha ou mover para lá como uma ação livre, ao menos que a entrada do aposento esteja bloqueada. Para ir da sala de estar para o hall de entrada, ou jardim, uma ação é requerida

Personagens sobrecarregados: Caso você esteja carregando um número maior que o seu limite de carga, seu personagem estará sobrecarregado. Esta condição irá reduzir a sua movimentação pela metade em todas as circunstâncias e o personagem estará com uma penalidade de -1D quando uma jogada de dados representar uma ação onde a movimentação é um fator importante (a critério do Mestre).

DISTÂNCIAS

Distâncias entre personagens são medidas a partir da quantidade de zonas que um personagem está em relação ao outro.

Para praticamente todas as menções em MODULA 6, existem quatro categorias de distância: contato, curta, média e longa. Todos os alcances definidos neste livro (como é o caso de armas, veículos e poderes especiais) estão diretamente relacionadas a estas quatro categorias.

As distâncias podem ser do seguinte tipo:

- **CONTATO:** Representa o alcance dentro de uma mesma zona. Armas de contato só podem ser usadas em combate corpo-a-corpo. Algumas podem ser arremessadas, porém estarão restritas a ataques na mesma zona.

- **CURTO:** Representa o alcance que permite interagir ou atacar adversários que estão até uma zona de você.

- **MÉDIO:** Representa o alcance que permite interagir ou atacar adversários que estão a até duas zonas além da que você se encontra.

- **LONGO:** Representa o alcance que permite interagir ou atacar adversários que estão a três zonas ou mais além da que você se encontra.

COMBATE

Cedo ou tarde rixas entre antagonistas e os personagens dos jogadores irão resultar em algum tipo de conflito físico. Quando isso ocorrer, determine a ordem da rodada exatamente como descrito em "*Turnos e ordem de ação*", acima. Uma vez estabelecida a ordem, as jogadas irão ocorrer seguindo a sequência de combate.

JOGADA DE ATAQUE

O Número Alvo é o resultado necessário para acertar um oponente. Este valor é determinado pela defesa do oponente, sendo que os seguintes modificadores se aplicam:

Distância: Para ataques à distância, adicione o modificador de distância ao valor de Esquiva: alcance médio (+5) e longo alcance (+10). Veja o alcance das armas na lista de equipamentos.

Cobertura: Se o alvo tem uma cobertura de, pelo menos, 50%, adicione +5 à defesa do alvo. Esse modificador aumenta para +10 se a cobertura for de até 75%. É impossível atingir um alvo que possua uma cobertura total (100%). Em alguns casos, a escuridão pode ser considerada uma cobertura, a critério do Mestre de Jogo.

DEFESA

O Número Alvo equivale à uma das três defesas do alvo, que poderá escolher uma delas de acordo com a situação.

A **Esquiva** pode ser usada na maioria dos casos, pois reflete a sua capacidade tanto de desviar de golpes corpo-a-corpo quanto evadir-se de ataques à distância. Ela é a única defesa permitida para ataques à distância, como ataques feitos com arcos, armas de fogo e arremesso.

O **Bloqueio** é usado para ataques corpo-a-corpo, contra aqtaques desarmados, apenas utilizando mãos, pés e o movimento do corpo para se defender.

O **Aparo** é usado para se defender de ataques em combates onde ambos utilizam armas de contato.

Se o resultado da jogada de ataque for *igual* ou *maior* ao valor da defesa escolhida, o ataque foi bem sucedido e o alvo foi atingido. Caso o resultado da jogada seja *menor* que o valor da defesa escolhida, então o alvo não foi atingido.

Esquiva Total: Se o personagem optar por não realizar nenhuma outra ação no seu próximo turno, a não ser se esquivar de ataques, sua esquiva ganhará um bônus temporário de +10 contra qualquer jogada de ataque feita contra ele.

RESISTÊNCIA

Sempre que um alvo é atingido, o atacante deverá realizar sua jogada de dano (definida pela Força e/ou arma utilizada) e então o valor de Resistência do alvo é subtraído do resultado. O jogador ou Mestre de Jogo então verifica qual o nível de ferimento para descobrir o quão grave foi o resultado do ataque.

O nível de ferimento é determinado pela tabela abaixo:

Nível de Ferimento	Dano Resultante (Dano Total - Resistência)
Atordoado	1 a 3
Ferido	4 a 8
Ferido Gravemente	4 a 8
Incapacitado	9 a 12
Ferimentos Mortais	13 a 15
Morto	16+

Caso um nível de ferimento já esteja ocupado (por conta de ferimentos anteriores), o alvo irá sofrer os ferimentos do nível seguinte.

EFEITOS DOS FERIMENTOS

Atordoado: -1D para as ações onde o ferimento interfere no resultado (a critério do Mestre) por dois turnos.

Ferido: -1D em ações onde o ferimento interfere no resultado (a critério do Mestre) até que seja curado.

Ferido Gravemente: -2D em ações onde o ferimento interfere no resultado (a critério do Mestre) até que seja curado.

Incapacitado: Como uma ação livre antes de perder a sua consciência, o personagem pode tentar manter-se consciente com um teste Moderado de Força. Se bem sucedido, ele

permanece em pé, mas com uma penalidade de -3D em ações estipuladas pelo Mestre. Se falhar, ele ou ela ficará inconsciente por 10D minutos.

Ferimentos Mortais: O personagem está próximo da morte e inconsciente, sem nenhuma possibilidade de permanecer em pé. Para cada rodada, faça um teste de Força. O personagem irá morrer se o resultado da jogada for inferior ao número de minutos que ele permaneceu sem nenhum socorro prestado.

Morto: O personagem pereceu.

OUTROS FERIMENTOS

Não é só ataques dos inimigos que podem ferir os personagens. Eis aqui uma pequena seleção de várias outras adversidades que eles irão encontrar durante suas aventuras que podem machucar pra valer. Normalmente, nenhuma jogada de ataque é necessária e algumas ameaças permitem que o personagem utilize sua Resistência, a critério do Mestre.

Exceto pela queda, todo o dano indicado abaixo refere-se a um turno de exposição ou contato. Se este contato for prolongado, novas jogadas de dano são feitas pelo Mestre. Algumas ameaças (como o fogo) exigem um contato direto do personagem, enquanto que outras (como a radiação) causam danos mesmo quando estão à uma certa distância dos personagens.

Ferimento	Dano
Botulismo (caso grave)	4D
Frio (extremo)	1D
Envenenamento (dose fatal)	8D+2
Eletricidade (baixa)	1D
Eletricidade (alta voltagem)	9D
Queda (acima de 3 metros de altura)	1D a cada 1,5 metros
Fogo (fonte única, como uma tocha)	1D
Ácido	2D+1
Radiação (intensa)	3D

RECUPERAÇÃO E CURA

Recuperação Natural: Se um personagem ferido descansar ele pode fazer um teste de Força e se for bem sucedido poderá se recuperar de um dos seus níveis de ferimento. A frequência do teste depende da gravidade do ferimento.

Recuperação auxiliada: Personagens com a perícia Medicina podem tentar auxiliar os demais a se recuperarem de ferimentos mais rapidamente. Um teste da perícia pode ser feita uma vez ao dia para cada personagem auxiliado. Um sucesso permite recuperar um nível de ferimento.

Nível de Ferimento	Frequência (R. Natural)	Dificuldade (Força)	Dificuldade (R. Auxiliada)
Atordoado	1 minuto	automático	Fácil
Ferido	3 dias	6	Moderado
Ferido Gravemente	3 dias	6	Moderado
Incapacitado	2 semanas	8	Difícil
Ferimentos Mortais	5 semanas	9	Muito Difícil

EXPERIÊNCIA

Ao final de cada sessão de jogo, o Mestre de Jogo irá premiar cada personagem com pontos de personagens (PP). O número de pontos concedidos varia tipicamente entre 3 e 9 por personagem, dependendo do drama, perigo ou ação envolvidos durante a partida.

Dificuldade da sessão	Pontos de Personagem
FÁCIL: sem muitos conflitos ou os desafios foram superados sem que os jogadores recorressem às suas melhores perícias. Os oponentes eram apenas personagens secundários.	2
MÉDIA: os jogadores tiveram que utilizar suas perícias de diferentes formas e os conflitos foram equilibrados e com alguns de seus adversários tão poderosos quanto os próprios PJs. Este é o valor esperado para a maioria das sessões de jogo.	4
DIFÍCIL: os jogadores tiveram que recorrer a outros planos além de meras jogadas de dados para descobrir ou superar algo ou alguém.	6
MUITO DIFÍCIL: os personagens foram colocados à prova e enfrentaram obstáculos e adversários mais poderosos que eles próprios. Os eventos da aventura foram capazes mudar os personagens e o mundo ao seu redor.	8

Além da premiação por complexidade, pontos de personagens adicionais podem ser distribuídos ao final de cada sessão:

- **COMPLICAÇÕES:** Caso uma das complicações de um personagem tenha aparecido na partida para atrapalhar as vidas dos jogadores, este personagem ganhará 1 Ponto de Personagem por Complicação.
- **ATUAÇÃO:** Caso os jogadores tiveram boas ideias e

tomaram decisões que estão de acordo com o comportamento do personagem, estilo de jogo e gênero escolhido o Mestre pode garantir de 1 a 2 pontos de personagens para estes jogadores.

PONTOS DE PERSONAGENS

Qualquer perícia pode ser aumentada em um ponto (+1) gastando um número de Pontos de Personagem igual ao número atual de dados. Nenhuma perícia pode ser aumentada mais de um ponto por sessão.

Pontos de Personagem também são usadas para melhorar seus atributos. O custo é igual a 10 vezes o número de dados que um personagem tem, para que ele aumente em um ponto (+1). Todas as perícias dependentes do atributo são ampliadas. Por exemplo, se um personagem de Inteligência de 3D+1 quiser aumentar seu atributo para 3D+2 ele terá que dispor de 30 Pontos de Personagem.

PONTOS HEROICOS

Outra forma de recompensa que o Mestre de Jogo pode prover aos personagens são os pontos heroicos. Estes pontos podem ser gastos antes de realizar uma jogada de dados e concedem um dentre vários benefícios. Porém, uma vez gasto, o ponto é perdido.

Use os Pontos Heroicos para:

- Ganhar um bônus de +6 em uma jogada de dados (até um limite de 3 pontos heroicos por jogada).
- Uma vez por combate, um ponto heroico pode ser usado para reduzir um nível de gravidade do ferimento causado.
- Comprar uma pista. Algumas vezes, os jogadores estão confusos ou acreditam que deixaram passar algum detalhe. Usar um ponto heroico pode dar a eles a opção de encontrar o detalhe que estava faltando para tomar alguma decisão importante.
- Ampliar o efeito de um Poder Extraordinário. Veja mais informações no capítulo “Aspectos Extraordinários”.

Pontos Heroicos são ganhos por meio de ações superiores e dadas pelo Mestre de Jogo de forma a encorajar certos comportamentos em jogo. Se um jogo se passa em uma determinada ambientação e o personagem faz uma interpretação usando o que o cenário tem a oferecer, acrescentando estilo, detalhes e diversão ao jogo então este momento é merecedor de um Ponto Heroico. Ao menos que a ação seja contraditória ao estilo de jogo, ideias extremamente inteligentes e ações heroicas também devem ser sempre recompensadas.

Em linhas gerais, considere os seguintes critérios para premiar os jogadores com Pontos Heroicos:

- **PREMISSAS DO CENÁRIO.** Se a proposta do cenário ou gênero é capaz de estipular certos comportamentos em jogo, Pontos Heroicos podem ser concedidos aos jogadores que abraçarem estas premissas.

> **Exemplos:** Um jogo de investigação onde os personagens se envolvem com os grandes mistérios do mundo. Ou um jogo sobre um futuro próximo onde corporações controlam a vida das pessoas e os personagens serão os rebeldes inconformados com esta situação. Um jogo de Espada & Feitiçaria em que os personagens se preocupam em fazer com que a tribo que pertencem resista às ameaças do ambiente hostil em que vivem.

- **ARQUÉTIPOS DE PERSONAGEM.** Se o jogador escolheu um certo tipo de personagem, conceda Pontos Heroicos se ele exercer o papel esperado dele nos momentos cruciais, ainda que não sejam as decisões mais favoráveis ou mais fáceis de se fazer.

> **Exemplos:** Um guerreiro irá hesitar em abandonar o campo de batalha tão cedo. Um rebelde viajante espacial fará de tudo para sabotar as naves imperiais, mesmo que isso o exponha. Um policial se arriscará até o limite para capturar o suspeito.

- **IDEIAS CRIATIVAS.** Premie sempre o jogador tiver uma boa ideia ou solução criativa que transcenda aquilo que está na ficha de personagem, regras e dados.

> **Exemplos:** Um jogador propõe uma solução genial para evitar que uma armadilha seja ativada no momento em que o grupo invade uma antiga tumba em busca de tesouros. Um combate certo é evitado com boas doses de interpretação e boas ideias para contornar as tensões do conflito. O jogador contribui para a história acrescentando novos detalhes sobre como ele emprega suas próprias habilidades ou o que suas vantagens e complicam representam no jogo.

REGRAS OPCIONAIS

As regras gerais cobrem o maior número de possibilidades por meio da abstração e simplificação. São estas as regras do MODULA 6 que são comuns a todos os estilos e gêneros.

No entanto, existem certos jogos que permitem a criação de uma regra mais específico para representar algum elemento importante ou recorrente.

Por não serem regras suficientemente universais, consideramos estes “ajustes finos” como sendo opcionais. O grupo de jogo pode acrescentar quantos detalhes desejarem, de acordo com aquilo que julgarem mais apropriado para o seu jogo.

Como exemplo, apresentamos duas regras opcionais: dano localizado e insanidade. Serão úteis apenas em jogos específicos, por isso, não se prenda nestes regulamentos se achar que não serão interessantes para as suas partidas.

DANO LOCALIZADO

Dano localizado é uma manobra especial de combate que permite ao atacante determinar que área do corpo do alvo ele ou ela deseja atacar. Como vantagem, isso permite alterar a quantidade de dano que seu ataque causa, pois existem áreas vitais e vulneráveis do corpo.

Sempre que desejar realizar um ataque localizado, o jogador deverá anunciar que parte do corpo ele ou ela está mirando. Como existem áreas menores que outras, algumas partes do corpo se tornam mais difíceis de serem acertadas do que outras. Para refletir isso, a tabela abaixo mostra o modificador que deve ser aplicado à defesa do adversário dependendo de onde você quer aplicar o ataque.

Da mesma forma, certas partes do corpo são mais vulneráveis e vitais. Para refletir este fato, o atacante ganha um bônus nas jogadas de dano para os ataques bem sucedidos.

Um ataque localizado mal sucedido ainda pode atingir o alvo. Se a jogada de ataque não for alta o bastante para o ataque localizado mas ainda assim superar os valores regulares de defesa, o atacante ainda atingirá o alvo. No entanto, o dano resultante de uma jogada regular não poderá contar com os modificadores de dano.

Parte do Corpo	Modificador de Defesa	Modificador de Dano
Cabeça	+3	+6
Coração	+12	+8
Abdômen	0	0
Braços	+3	-1
Pernas	+3	-2
Mãos	+12	-1

Além dos níveis de ferimentos (agravados ou não), ataques à regiões específicas do corpo estabelecem certas condições excepcionais:

Peito: O personagem não poderá se locomover no próximo turno.

Pé ou perna: -3 nas jogadas de Destreza (inclusive para determinar a iniciativa de um combate).

Mão ou braço: -3 em jogadas que exijam cuidado de manuseio como Condução, Ofício, Armas de Contato, Armas de Disparo, etc.

Cabeça: -3 em jogadas de Inteligência.

PÂNICO E INSANIDADE

Em aventuras de horror, a insanidade é o resultado de traumas, feitiços ou ataques de monstros. Estas situações são especiais na aventura e irão impor um comportamento desfavorável ao personagem.

Quando o personagem testemunhar algo que pode causar a ele algum transtorno, distúrbio ou trauma ele ou ela deve testar sua Inteligência (+Vontade). O valor da dificuldade depende do que o personagem está sendo exposto:

Dificuldade	Situações
Moderada	Pequenos traumas, adversidades e perturbações. (Sustos, testemunha ocular de um violento, uma agressão ou ser abordado agressivamente)
Difícil	Traumas pessoais. (Abusos, traumas, grande acontecimento, presenciar uma morte, horrores da guerra, etc)
Muito Difícil	Traumas horrendos e sobrenaturais
Heroica	Algo além da compreensão dos humanos.

Se o personagem foi bem sucedido no teste, ele ou ela ficará apenas assustado ou encontrará alguma forma de lidar com o trauma. Se falhar, ele irá acumular um trauma.

Quando o personagem acumular uma quantidade de traumas igual aos dados de Inteligência, ele se tornará insano por um período de tempo determinado pelo Mestre. Um personagem que se torne insano irá receber um transtorno ou trauma da tabela abaixo. O resultado pode ser definido pelo Mestre ou determinado aleatoriamente.

3D	Insanidade
3	Agorafobia
4	Alcoolismo
5	Amnésia
6	Anorexia
7	Catatonia
8	Claustrofobia
9	Demência
10	Maníaco homicida
11	Cleptomania
12	Maníaco depressivo
13	Megalomania
14	Paranoia
15	Mentiroso Compulsivo
16	Fobia
17	Esquizofrenia
18	Maníaco suicida

Nota importante: As descrições abaixo são uma descrição de transtornos e traumas apenas para o propósito do jogo. A realidade das doenças mentais são bem diferentes do que está descrito aqui. Não é a intenção parecer insensí-

vel a estes transtornos e doenças que ocorrem na vida real.

Agorafobia: um indivíduo agorafóbico não irá, por conta própria, atrever-se a sair para um campo aberto. Se forçado a ir a um local aberto, o personagem se tornará violento (faça um teste Difícil de Inteligência (+Vontade) para evitar esse comportamento).

Alcoolismo: O personagem alcoólico requer uma bebida forte todos os dias, e pode se tornar violento se não conseguir ter acesso. Pelo menos uma vez ao dia e sempre que houver álcool, o personagem deve beber. Depois de beber um trago, faça um teste Difícil de Inteligência (+Vontade). Se falhar o personagem irá insistir em beber mais. Tal comportamento irá se repetir, mesmo que isso o leve a embriaguez total e desmaie de tanto beber.

Amnésia: o personagem esqueceu algumas lembranças de eventos recentes, quem são algumas pessoas e não poderá utilizar, temporariamente, duas de suas perícias.

Anorexia: Um personagem anoréxico irá recusar qualquer forma de comida ou alimentação e, se forçado a comer, o personagem deverá fazer um teste Moderado de Inteligência (+Vontade). Se falhar, ele ou ela irá provocar o vômito na primeira oportunidade.

Catatonia: O personagem catatônico perde a vontade própria e ele irá ignorar qualquer situação, julgando-a como irrelevante (faça um teste Difícil de Inteligência (+Vontade) para evitar esse comportamento).

Claustrofobia: Particularmente problemática em masmorras, a claustrofobia é o oposto de agorafobia. Um indivíduo claustrofóbico não irá adentrar lugares fechados e irá lutar para escapar. Se forçado a permanecer em lugares assim, ele deverá fazer um teste Moderado de Inteligência (+Vontade) para evitar que se torne violento.

Demência: O personagem insano perde -1D de Inteligência e Presença.

Maníaco Homicida: O personagem possui uma vontade incontrolável de matar. A vítima deve ser da mesma raça do personagem. O desejo de matar surge pelo menos uma vez a cada semana depois da última vítima (faça um teste Muito Difícil de Inteligência (+Vontade) para evitar esse comportamento).

Cleptomania: O personagem tem uma vontade incontrolável de roubar. O personagem irá tirar vantagem de roubar gemas, moedas ou pequenos itens sempre que tiver a oportunidade. Se os objetos roubados forem tirados do personagem, ele ou ela poderá se comportar violentamente (faça um teste Moderado de Inteligência (+Vontade) para evitar esse comportamento).

Maníaco Depressivo: Durante a fase de fascinação (que dura 2D dias), o personagem torna-se muito empolgado ou excitado por alguma coisa. O personagem irá escolher um objetivo (que pode ser, inclusive, um dos mais inapropriados) e irá se concentrar em atingir o objetivo. Então, existirá uma fase intermediária, que dura 2D dias e uma fase depressiva que o personagem sempre assumirá que não existe nenhuma chance de sucesso. Um personagem depressivo irá ficar enclausurado em um local seguro, na cama se for possível. A fase depressiva dura 2D dias, seguido por uma outra fase intermediária de 2D dias, antes que o ciclo de excitação depressão se repita.

Megalomania: O personagem irá acreditar que ele ou ela é melhor em tudo. Irá demandar ser o líder do grupo, irá proferir ordens prepotentes aos demais e existe uma chance que o megalomaníaco irá se tornar violento se o seu desejo não for atendido ou suas ordens obedecidas (faça um teste Moderado de Inteligência (+Vontade) para evitar esse comportamento). Qualquer sugestão de que ele ou ela não é o líder nem a pessoa mais qualificada para um trabalho em particular irá sempre resultar em uma reação violenta por parte do megalomaníaco.

Paranoia: A paranoia pode ser bastante perigosa em uma aventura. O personagem paranoico irá acreditar que "eles" estão atrás dele ou dela, e irá suspeitar de qualquer um que possa trabalhar para "eles" - mesmo os membros do grupo. O paranoico irá desobedecer ordens e ignorar sugestões pois irão assumir que eles querem o mal para o personagem. Eventualmente o personagem irá se afastar do grupo ou de qualquer círculo social que pertença.

Mentiroso compulsivo: um mentiroso compulsivo é atraído pelo ato de enganar, não necessariamente contar uma mentira. Portanto, o personagem ainda é capaz de falar a verdade, mas irá insistir na verdade somente se ele for desacreditado. Do contrário, o insano deverá responder todas as perguntas com mentiras.

Fobia: O personagem sofre de um medo intenso e irracional de alguma substância, criatura ou situação.

Esquizofrenia: A personalidade do personagem irá se dividir em duas ou três personalidades distintas, que podem ter comportamentos, vantagens e complicações diferentes. Normalmente, uma personalidade não sabe da existência das demais.

Suicida: O personagem é levado a se auto flagelar. Ele ou ela nunca fugirá de um combate, não importa o quão perigoso seja a situação. Ao enfrentar um fosso ou precipício, o personagem insano não hesitará em pular sobre eles - afinal a falha da tentativa é algo que seria quase que bem vinda ao personagem.

CAPÍTULO 4:

ASPECTOS EXTRAORDINÁRIOS

Aspectos Extraordinários são fatos sobre o seu personagem que concedem a ele acesso a realizar coisas incríveis. São formas de representar em jogo coisas como Magia, Poderes Psíquicos e Superpoderes, por exemplo.

Um Aspecto Extraordinário é uma Vantagem especial, que está disponível para os personagens jogadores apenas se o elemento extraordinário existir no cenário de jogo.

Se um aspecto é extraordinário então ele será capaz de estabelecer fatos extraordinários. Isso permite a ele ou ela realizar ações especiais em cena. Estas ações são sempre determinadas de acordo com os fatos estabelecidos pelo grupo sobre o aspecto extraordinário. Alguns exemplos de fatos comumente estabelecidos são:

- Elfos do reino de Ergorin são capazes de enxergar melhor na escuridão do que qualquer ser humano.
- Homens Lagartos do planeta Lagartia possuem uma cauda e um guerreiro desta raça pode usar a sua como uma arma em um conflito.
- Fadas do plano místico são capazes de voar.
- O grimório de Rargaban possui uma série de feitiços que podem ser conjurados por um mago que entenda as suas fórmulas;

ACESSO

Existindo um consenso no grupo de que fatos um elemento de jogo é capaz, um personagem que possua um aspecto que o conecte terá acesso às ações especiais estabelecidas como fato no seu jogo. Então, seguindo os preceitos dos exemplos acima:

- Um personagem com o aspecto extraordinário "Elfo de Ergorin" poderá enxergar no escuro.
- Um personagem com o aspecto extraordinário "Lagartiano" poderá usar sua cauda para atacar um inimigo ou criar alguma vantagem em um conflito.
- Um personagem com o aspecto extraordinário "Fada dos Planos Imaginários" poderá usar suas asas para voar.
- Um personagem com o aspecto extraordinário "Arcano" tem acesso aos feitiços do grimório de Rargaban.

Para a maioria dos casos, a vantagem Aspecto Extraordinário custa 2D durante a criação do personagem. No entanto, existe uma exceção: se for combinado pelo grupo que **todos** os personagens possuem algum tipo de aspecto extraordinário (ainda que distintos entre si), a vantagem pode ser acessada gratuitamente. Não existe motivo prático para descontar 2D dos personagens jogadores em uma vantagem que é comum a todos no jogo.

AÇÕES E JOGADAS

O personagem ainda estará restrito às suas próprias capacidades determinadas pelas seus atributos e perícias, mas ele terá um acervo de fatos que poderão ser usados na forma de uma ação extraordinária (como voar, enxergar no escuro ou conjurar feitiços). Isso permite ao personagem realizar jogadas de dados em situações que normalmente não seria possível para os demais.

Quando uma jogada for necessária, o Mestre de Jogo estipula um atributo/perícia e uma dificuldade para que a ação tenha o efeito desejado. Algumas vezes a eficácia do poder depende de uma oposição ativa, como quando um poder é usado como forma de ataque. Neste caso, a dificuldade da jogada também está condicionada ao resultado do oponente. Um exemplo é um disparo de energia que permite aos alvos utilizarem suas esquivas para evitar o ataque.

Se a jogada for bem sucedida, o poder irá surtir efeito. Caso o teste seja mal sucedido, o poder não será efetivo e complicações podem ocorrer.

O importante é saber que, com uma vantagem de Aspecto Extraordinário, o jogador poderá justificar proezas e poderes específicos:

- Um personagem com o Aspecto Extraordinário "Elfo de Ergorin" poderá vigiar o acampamento do grupo na escuridão completa, dificuldade Moderada.
- Um personagem com o aspecto "Lagartiano" poderá colocar seu inimigo no chão ao dar uma rasteira com sua cauda em um conflito usando a perícia Luta.
- Um personagem "Fada dos Planos Imaginários" poderá alcançar o alto da torre voando, mas ainda assim terá que usar sua Furtividade se quiser passar desapercebida por tantas pessoas.
- Um personagem "Feiticeiro estudioso das artes arcanas" poderá criar uma pequena ilusão na zona em que está, usando sua perícia Conhecimento, dificuldade Difícil.

A natureza e utilidade do aspecto extraordinário trazem pistas e sugestões sobre qual a dificuldade de utilizar seus poderes e façanhas e em que momento jogadas de dados são feitas. Estas jogadas devem ser feitas quando seu personagem está tentando fazer algo incrível em cena utilizando seu Aspecto Extraordinário.

Existem alguns motivos para que a jogada seja exigida, eis algumas sugestões (que podem ou não ser apropriadas, de-

pendendo da natureza de cada Aspecto Extraordinário):

- **ATIVAÇÃO OU CONJURAÇÃO.** Certos Aspectos Extraordinários (como Magia e Poderes Psíquicos) exigem algum tipo de habilidade ou algum processo de conjuração para serem ativados. Ou seja, a jogada é feita antes da ação surtir algum efeito.

- **CONTROLE OU CONCENTRAÇÃO.** Alguns poderes inatos podem exigir do personagem alguma habilidade capaz de controlar o Aspecto Extraordinário ou demandam do personagem uma boa dose de concentração. Estas jogadas são feitas para poderes e efeitos que, embora já estejam ativos (como mutações e aparatos ultratecnológicos) precisem ser controlados para que possam ser usados com algum intuito.

No entanto, isso não significa que toda vez que o personagem exercer uma ação com seu Aspecto Extraordinário, um teste precisa ser feito. Via de regra, se o Mestre não conseguir pensar em nenhuma complicação para uma eventual falha ou um motivo pelo qual o personagem não consiga ativar ou controlar seus feitos, não exija testes dos jogadores ou ajuste a dificuldade de acordo com o que julgar mais apropriado.

MELHORIAS E AMPLIAÇÕES

Os jogadores podem usar seus Pontos Heroicos para ampliar a eficácia dos poderes e ações extraordinárias que possuem. Usar um Ponto Heroico para essa finalidade pode conceder um dos três benefícios abaixo:

- **BÔNUS DE JOGADA.** Um bônus de +6 na jogada que determina se a ação foi ou não bem sucedida, exatamente como qualquer outra jogada de dados.

- **AMPLIAR EFEITO.** Gaste 1 Ponto Heroico para ampliar qualquer parâmetro do poder que está sendo usado: o alcance (+1 Zona/Ponto Heroico), dano (+1D/Ponto Heroico), Número de Alvos (+1 por Ponto), Duração, etc.

- **REDUZIR LIMITAÇÕES**. Gaste 1 Ponto Heroico para reduzir alguma limitação imposta sobre a ação. As limitações são estabelecidas normalmente pelas circunstâncias. Por exemplo: normalmente você só pode tornar a si mesmo invisível, mas se a natureza do seu poder puder se estender para os demais (como é o caso da Magia), gastar um ponto heroico também permitirá que mais de uma pessoa fique invisível ao seu lado.

Estes benefícios se aplicam à jogadas específicas. Ou seja, você sempre precisará gastar Pontos Heroicos se quiser extrapolar os limites e causar um efeito maior que o esperado.

DESVANTAGENS

Todo poder também possui possíveis desvantagens. Elas são complicações, efeitos colaterais e limitações quando seu poder é usado. Desvantagens são funcionam como Complicações (mas não substituem a do seu personagem).

Uma desvantagem pode ser aplicada a um único poder ou coletivamente à própria fonte do poder. Tanto o Mestre de Jogo quanto o jogador podem determinar quais desvantagens se aplicam É aconselhável que um poder específico ou grupo de poderes tenham, pelo menos, uma das desvantagens sugeridas em sua descrição.

Desvantagens em jogo: estas desvantagens são complicações. Sempre que o Mestre desejar colocar algum efeito dramático na forma que você utiliza os poderes ele poderá fazê-lo. Da mesma forma que as complicações de personagem, você ainda ganha 1 Ponto de Personagem extra quando as desvantagens forem usadas para te atrapalhar.

Sucesso com um custo: As desvantagens também podem ser usadas de outra forma: Sempre que o contexto permitir (a critério do Mestre) e caso sua jogada de ativação falhar, você poderá optar por assumir uma das desvantagens naquele momento e ativar o poder mesmo assim. Quando usada desta forma, a desvantagem não concede Pontos de Personagem para o jogador.

As desvantagens dependerão muito de como o cenário enxerga a fonte de poder. Por exemplo, existem cenários fantásticos que tornam a feitiçaria algo perigoso, enquanto que outros não se importam com isso. Existem histórias em quadrinhos em que grandes poderes trazem grandes responsa-

bilidades, enquanto que outras trazem pouca ou nenhuma consequência (nem mesmo para os "heróis" mais indisciplinados).

Imponha os problemas destes aspectos quando os jogadores falharem em sua jogada de dados, ou quando você achar apropriado estabelecer um custo para que a ação tenha o efeito desejado pelo jogador.

Vamos ver exemplos mais concretos adiante, mas seguindo os exemplos dados até o momento teríamos complicações mais ou menos assim:

- Um personagem com o Aspecto Extraordinário "Elfo de Ergorin" terá que lidar com o fato de que ele pertence a uma raça em extinção e mal vista pela maioria dos reinos humanos.
- Um personagem com o aspecto "Lagartiano" exala um odor fétido quando estiver sob estresse.
- Um personagem "Fada dos Planos Imaginários" poderá ficar Atordoado se voar por um longo período de tempo.
- Um personagem "Feiticeiro estudioso das artes arcanas" terá que lidar com as consequências perigosas dos feitiços que dão errado, podendo ferir a si mesmo, causar um efeito contrário ao desejado ou ficar simplesmente maluco.

EXEMPLOS

Muito do que é considerado um "Aspecto Extraordinário" depende do cenário escolhido e a ficção que melhor representa suas intenções é sua amiga quando se precisa determinar o que estes efeitos permitem ou não.

Se você está querendo criar um cenário sobre um grupo de mutantes super-heróis então vá atrás de filmes e quadrinhos do gênero para buscar inspirações. Caso prefira jogar em um cenário onde os personagens jogadores são aprendizes de feiticeiros em uma Escola da Magia, existem ótimos livros com essa premissa que ajudarão você a determinar que tipos de feitiços existem para serem aprendidos (e o que pode acontecer de ruim quando as coisas dão errado).

Dito isso, existem Aspectos Extraordinários que são "consagrados" no RPG: Magia, Psiquismo, Mutações e Implantes Cibernéticos. Todos são ótimos para ilustrar a ideia por trás das regras de Aspectos Extraordinários na prática.

Os exemplos abaixo são prontos para boa parte de seus jogos, mas sempre podem ser alterados, servindo de ponto de partida para algo mais exclusivo e apropriado para o seu jogo.

MAGIA

Magia são poderes de origem mística, provenientes de feitiços arcanos dominados por magos e feiticeiros ou milagres divinos concedidos a sacerdotes, bruxos e druidas. Os feitiços podem ser transcritos em pergaminhos, grimórios e tomos sagrados e conjurados quando o personagem se concentra e realiza gestos e palavras mágicas.

Feiticeiros são capazes de criar ilusões, atacar ou se defender com o poder místico e invocar criaturas para ajudá-los. Alguns feiticeiros podem se especializar em outras aplicações como a Cura e Alteração da Matéria.

ACESSO

Para acessar os poderes e ações extraordinárias concedidas pela Magia, o personagem deverá ter a Vantagem **ASPECTO EXTRAORDINÁRIO (ARCANO)** e utilizar a sua Inteligência (+Conhecimento).

DESVANTAGENS

Energia vital: O uso da magia por seres mortais acabará drenando alguma energia vital de seus corpos. Seu personagem irá ganhar o nível de ferimento Atordoado e terá que lidar com a penalidade por um tempo maior que o normal: o ferimento só irá dissipar quando o personagem descansar. Penalidades mais graves poderão se acumular se o personagem insistir em conjurar mais feitiços de uma vez.

Aura mágica: A magia é uma ferramenta poderosa que chama a atenção das entidades sobrenaturais do seu cenário. Quando um feitiço é conjurado, ele é também um poder perceptível e este fato é um problema quando qualquer criatura que tenha alguma afinidade com a magia puder sentir a presença do poder (e de quem o utiliza).

Favores místicos: uma magia pode estar condicionada a um voto, código de conduta ou seguir alguma religião ou dogma específico que irão limitar algumas coisas para o seu personagem pois ele deve um favor místico às forças que governam a magia do universo.

PODERES PSÍQUICOS

Psiquismo são poderes provenientes da mente da pessoa. Normalmente relacionados a mover objetos com a força do pensamento, projetar a consciência, afetar as mentes dos oponentes ou simplesmente ler o pensamento de alguém. Os psiônicos, com talento ou treinamento, são as pessoas que podem acessar os poderes da mente.

ACESSO

Para acessar os poderes e ações extraordinárias concedidas pelos Poderes Psíquicos, o personagem deverá ter a Vantagem **ASPECTO EXTRAORDINÁRIO (PSIQUISMO)** e utilizar a Inteligência (+Vontade) nas suas jogadas de dados.

DESVANTAGENS

Limite da mente: depois de usar seu poder, o personagem acaba pagando um preço pelo desgaste em usar sua mente para algo tão extremo. Quando o efeito do poder se encerrar, o personagem ficará atordoado. Esta consequência só irá dissipar quando o personagem descansar e penalidades mais graves poderão se acumular se o personagem insistir em usar seus poderes.

Mente vulnerável: enquanto o personagem estiver usando seus poderes, ele terá uma nente vulnerável aos ataques psíquicos dos seus adversários, estando submetido à penalidades de -1D em qualquer jogada de Inteligência que ele possa fazer para se defender ou evitar de ser mentalmente afetado.

MUTAÇÕES E SUPERPODERES

Superpoder e mutações são concedidos a seres que puderam naturalmente absorver um ou dois poderes específicos por conta da sua genética ou algum grande evento (normalmente acidentais).

Mutações podem ser aplicadas às raças exóticas (como Elfos e Anões de um cenário de fantasia) ou alienígenas de um cenário de ficção científica. No gênero de super heróis mutantes são humanos cuja evolução genética concedeu a eles algum poder extraordinário.

Assim como os Implantes Cibernéticos, as mutações são bem específicas e normalmente se restringem a um ou dois efeitos especiais para o personagem.

ACESSO

Para acessar os poderes e ações extraordinárias concedidas pela Mutação ou Superpoder, o personagem deverá ter a Vantagem **ASPECTO EXTRAORDINÁRIO (MUTAÇÕES)**.

As perícias são variáveis e dependem da utilidade do poder especial. Ações que exigem concentração utilizam a perícia Vontade enquanto que vantagens que permitem proezas físicas podem ser acessadas por meio de Atletismo ou até mesmo Luta, caso sejam empregadas no combate.

DESVANTAGENS

Condição visível: é quase impossível para o seu personagem esconder suas características mutagênicas. Seu poder é uma característica óbvia.

Preconceito: sua condição ou espécie é mal vista pelas pessoas "normais" do mundo que o personagem vive. Ele terá que lidar com o fato de que mutantes não são bem-vindos na maioria dos lugares.

Permanente: seu poder está sempre ativo. Não importa o que faça, você não possui controle sobre a permanência do seu poder. Ele estará lá... sempre!

Radioativo: seus poderes foram ativados em seu corpo quando você foi contaminado em um acidente que deveria ser fatal. Ao invés disso, você sobreviveu mas seu corpo é radioativo.

IMPLANTES CIBERNÉTICOS

É como dizem: quando uma tecnologia é suficientemente avançada ela pode ser facilmente confundida com magia. São os implantes cibernéticos, equipamentos especiais ultra modernos e outras facilidades tecnológicas que permitem coisas incríveis e poderes extraordinários.

ACESSO

Para acessar os poderes e ações extraordinárias concedidas pelos Implantes Cibernéticos, o personagem deverá ter a Vantagem **ASPECTO EXTRAORDINÁRIO (CIBERNÉTICO)**.

As perícias são variáveis e dependem da utilidade do poder especial. Ações que exigem concentração utilizam a perícia Vontade enquanto que vantagens que permitem proezas físicas podem ser acessadas por meio de Atletismo ou Luta, caso sejam empregadas no combate. Existem ainda as ampliações sensoriais que podem ser usadas em conjunto com a perícia de Percepção.

DESVANTAGENS

Fonte de Energia: seu poder não funciona sem uma fonte de energia e algo avançado deste tipo não é encontrado em qualquer loja de eletrônicos. Seu poder possui "Energia Limitada" e deverá encontrar uma forma de recarregar suas baterias de tempos em tempos.

Tosqueira: seu equipamento não é lá grande coisa. Você o montou em alguma oficina de fundo de quintal. Você possui um equipamento tosco. Quando o Mestre de Jogo achar apropriado, você terá que fazer jogadas de ativação mais frequentemente ou (para os casos mais drásticos) com uma penalidade de -1D.

PODERES EXTRAORDINÁRIOS

Jogadores são sempre encorajados a criarem seus próprios poderes. De novo, a ficção é sua amiga: existem inúmeros exemplos em livros, filmes e quadrinhos. Esta é uma "forma livre" e improvisada de se determinar o que os personagens são capazes. Diante da ideia, tudo que o Mestre de Jogo tem que fazer é definir a dificuldade do teste e eventuais efeitos no jogo.

Dito isso, sabemos que referências são importantes, tanto para a economia de tempo quanto para orientar a criação de novos "efeitos especiais" no seu mundo imaginário. Afinal. nada melhor do que construir em cima de algo pronto ao invés de ter que definir as coisas do zero.

Por isso, o restante deste capítulo se dedica a oferecer exemplos comuns dentro daquilo que consideramos extraordinário. Você pode aplicar os poderes da lista a qualquer grupo de poder que tenha concebido ou nos que foram apresentados até o momento.

PODERES INICIAIS E EVOLUÇÃO

O Mestre de Jogo determina quantos poderes iniciais cada Aspecto Extraordinário concede ao personagem recém-criado.

Para Magia e Poderes Psíquicos é recomendado que um personagem inicie o jogo com três poderes específicos com a possibilidade de se aprender novos poderes como parte da história do personagem e recompensa de jogo. Se preferir cobrar por esta evolução, o Mestre de Jogo pode exigir, em troca de novos poderes, pontos de personagem equiva-

lentes a dez vezes o valor da vantagem Aspecto Extraordinário (ou seja 20 Pontos de Personagem).

Para Mutações e Implantes Cibernéticos recomenda-se uma limitação de dois poderes, sem a possibilidade de expansões: ninguém "aprende" a ser um elfo.

LISTA DE PODERES

A lista de poderes abaixo é, uma lista base de poderes especiais e estão prontas para o uso.

Claro, o Mestre de Jogo pode alterar o que quiser para melhor acomodar suas ideias: impor ou retirar restrições, aumentar ou diminuir dificuldades, ampliar ou reduzir os efeitos. Sinta-se livre para fazer o que for necessário para melhorar o seu jogo.

MAGIA:

- Atravessar Sólidos
- Controle animal
- Controle de plantas
- Controle do clima
- Cura
- Disparo de Energia
- Escudo de Força
- Ilusão
- Influência
- Invisibilidade
- Invocar criatura
- Invocar item
- Lentidão (Teia)
- Predição

PODERES PSÍQUICOS:

- Anular poder
- Controle animal
- Escudo de força
- Ilusão
- Predição
- Telecinese
- Telepatia

MUTAÇÕES:

- Disparo de Energia
- Escalada Extraordinária
- Infravisão
- Super força
- Super velocidade
- Voo

IMPLANTES CIBERNÉTICOS:

- Dano
- Disparo de Energia
- Escalada extraordinária
- Infravisão
- Invocar Item
- Super força

Cada poder mencionado abaixo possui algumas descrições usadas em jogo:

Nível de Dificuldade: é uma dificuldade sugerida caso o Mestre estipule que uma jogada seja necessária para executar uma ação.

Ampliações: são sugestões de como você pode usar seus Pontos Heroicos para ampliar ou alterar o poder em uma jogada específica.

Desvantagens: são complicações específicas do poder que podem ser usadas caso o jogador falhe em sua jogada.

ABSORÇÃO DE ENERGIA

Nível de Dificuldade: Difícil.

Você é um capacitor humano, capaz de absorver pura energia em seu corpo e liberá-la à vontade.

Você pode usar seu Bloqueio para se defender contra qualquer ataque ou usar a Força para superar qualquer obstáculo baseado em energia, simplesmente absorvendo-a em seu corpo. Além disso, quando você for atingido por uma ameaça baseada em energia, ative seu poder e você poderá somar +2D na sua resistência para absorver este efeito.

Ameaças baseadas em energia incluem eletricidade, armas laser, radiação, fogo e disparos de energias. Em resumo: coisas que podem machucá-lo mas que não são objetos sólidos.

No entanto, você não pode disparar a energia de volta contra seus adversários, ao menos que também tenha acesso ao poder Disparo de Energia.

Ampliações:

- **Resistência à exposição:** mesmo se sua defesa e resistência não forem o suficiente para impedir um ataque, o dano causado por energia só surtirá um efeito momentâneo. Você ainda sofrerá os ferimentos decorrentes deste primeiro instante mas poderá ignorar qualquer dano extra por exposição nos 1D turnos seguintes. Depois desse tempo, a energia será dissipada de seu corpo e você terá que ativar seu poder de novo, se quiser continuar absorvendo o dano por exposição.

Desvantagens:

- **Explosões Involuntárias:** O seu corpo não é uma bateria perfeita, por isso as vezes você acaba explodindo algumas paredes pois libera parte da energia involuntariamente. Você sofre de explosões involuntárias de energia.

- **Sempre ativo:** Onde quer que você vá, as luzes piscam, as TVs mostram apenas estática e carros não funcionam. Você deve ficar longe de hospitais pois seu poder está sempre ativo.

AMPLIFICAR PODER

Nível de Dificuldade: Difícil.

Você não necessariamente possui poderes extraordinários próprios. No entanto, quando outros personagens poderosos estão por perto, você é fundamental para o sucesso da equipe.

Ao tocar em outro personagem que possua algum poder extraordinário, você irá amplificar os efeitos do poder de seu aliado, concedendo a ele ou ela um bônus de +2D nos efeitos ou na ativação do poder. Você pode amplificar apenas um poder de cada vez. No caso de você amplificar outro poder em cena, o primeiro benefício desaparecerá. Se não usado, o bônus desaparecerá de jogo no final da cena. Além disso, você sempre sabe quem ao seu redor possui algum poder extraordinário e que poder é esse.

Ampliações:

- **Raio de fortalecimento:** você pode amplificar o poder de um alvo mesmo que não possa tocá-lo. O alvo pode estar até uma zona de distância de você.
- **Extensão de poder:** selecione outro poder que você tenha, além de Amplificar Poder. Qualquer aliado beneficiado pela amplificação terá acesso àquele poder (porém sem os benefícios de eventuais ampliações que você tenha).

Desvantagens:

- **Toque:** Sua habilidade é mais limitada e um mero toque não é o suficiente. Você deve manter contato físico para sustentar um poder amplificado.
- **Atordoado:** Quando você amplifica o poder de um aliado, parte da sua energia se vai. Seu poder deixa seu personagem atordoado enquanto seus aliados estão com poderes amplificados.

ANULAR PODER

Nível de Dificuldade: Difícil.

Você pode tornar a zona em que você se encontra inapropriada para se utilizar poderes extraordinários. Se alguém tentar usar qualquer poder extraordinário na zona em que você está e este poder requer algum tipo de jogada, a dificuldade é aumentada em +6. O campo de anulação não afeta o seu personagem e você pode dispersá-lo quando quiser. Além disso, você sempre sabe quem possui algum poder extraordinário ao seu redor e que poder é esse.

Ampliações:

- **Anulação aprimorada:** aumenta ainda mais a dificuldade do uso dos poderes em +2.
- **Anulação à distância:** você pode criar uma zona nula de poderes em até uma zona de distância mas só pode manter uma zona de cada vez sob este efeito.

Desvantagens:

- **Atordoado:** Anular poderes requer muita concentração e manter uma zona nula de poderes por mais de alguns segundos o deixa “Atordoado”.
- **Efeitos Imprevisíveis:** Ao invés de anular os poderes, sua habilidade faz com que os poderes cessem e reapareçam aleatoriamente. Sua zona nula sofre efeitos imprevisíveis (a critério do Mestre).

ARMA NATURAL

Nível de Dificuldade: Especial.

Você possui naturalmente uma arma inerente ao seu corpo, seja uma garra ou energia de impacto amplificada. Sua arma é considerada uma Arma de Contato e causa um dano igual a Força + 3D. A Ativação de uma Arma Natural é automática, porém seus efeitos ainda dependem das defesas e resistência do oponente. A jogada de ataque é feita com base em Força (+Arma de Contato).

Ampliações:

- **Dano aprimorado:** o dano da sua arma é ainda maior: Força + 4D

Desvantagens:

- **Meio Fera:** Suas garras possuem uma ligação com algum aspecto animalesco. Quando você está armado com sua arma natural, você também é “meio fera”.
- **Imprevisível:** Sua arma não é tão simples quanto apenas espetos de ossos. Seus punhos geram uma estranha energia que você não é capaz de desativar. Ela é perigosa para os seus inimigos, mas seu poder também é perigosa a todos em volta.

ARMADURA NATURAL

Nível de Dificuldade: Especial.

Você possui naturalmente uma armadura em seu corpo, seja uma carapaça ou campo energético. Sua armadura possui um modificador de +3. A Ativação de uma Armadura Natural é quase sempre automática, porém, dependendo de sua origem, seus efeitos podem exigir uma invocação de algum tipo (como conjurar um feitiço, concentrar-se mentalmente ou invocar a armadura por meio de algum dispositivo). Neste caso, a ativação é um teste de dificuldade Fácil.

Ampliações:

- **Armadura aprimorada:** sua armadura é ainda mais eficaz: some +6 à sua armadura.

Desvantagens:

- **Invocação:** sua armadura está guardada em algum lugar. Algo como um espaço dimensional ou em algum veículo por perto. Às vezes sua armadura pode demorar alguns turnos para chegar.
- **Energia:** sua armadura depende de energia para funcionar. Qualquer coisa que corte este fornecimento irá tornar sua armadura uma sucata imprestável.

■ **Elemental:** sua armadura foi feita para um propósito muito específico. Por esse motivo, ela só irá te proteger contra um elemento específico (explosões, fogo, energia ou qualquer coisa específica).

ATRAVESSAR SÓLIDOS

Nível de Dificuldade: variável.

Muros são preocupações para outras pessoas. Você sempre achou mais fácil simplesmente atravessá-los.

Você pode usar sua Destreza (+Furtividade) ou Inteligência (+Vontade ou + Conhecimento) para atravessar paredes e outras barreiras físicas. Um obstáculo de madeira possui dificuldade Fácil, enquanto que barreiras mais rígidas e resistentes terão uma dificuldade Moderada, Difícil ou Muito Difícil.

Ampliação:

■ **Túnel:** Quando você atravessa uma barreira sólida, você pode manter o caminho de travessia criado por um tempo, permitindo que seus companheiros também atravessem.

■ **Imaterial:** Você pode se tornar imaterial por 1D turnos. Nada poderá atingi-lo a não ser ataques baseados em energia.

Desvantagens:

■ **Descontrole:** Seu controle sobre o poder não é absoluto. Você pode se manter sólido a maior parte do tempo, mas as vezes objetos escapam da sua mão.

■ **Sem ar:** Você se torna imaterial para tudo, inclusive o ar. Você não pode respirar sendo imaterial e isso irá limitar até onde pode ir.

CONTROLE ANIMAL

Nível de Dificuldade: Moderada.

Você pode andar e falar com animais ou fazer com que eles lutem do seu lado.

Escolha um determinado tipo de animal. Você pode se comunicar com animais deste tipo como se eles fossem personagens não jogadores humanos, embora o entendimento do mundo possa ser limitado.

"Tipo" é uma categoria intencionalmente abrangente. Não há necessidade de determinar uma categoria com respaldo da zoologia, mas pense em que tipos de animais serão uteis e quão frequente eles aparecem no jogo. Alguns tipos de animais que podem ser controlados incluem peixes, aves, insetos, roedores, felinos e cães.

Ampliações:

■ **Controle animal máximo:** você pode ser muito convincente quando conversar com seus aliados animais. Ganhe um bônus de +6 sendo persuasivo quando pedir para um animal fazer algo para você.

■ **Poliglota animal:** você pode conversar com qualquer animal, como se fosse um humano. Caso você possua a ampliação "Controle animal máximo", aquele bônus ainda estará restrito ao tipo original de animal que você escolheu para o poder.

■ **Telepatia animal:** você pode se comunicar telepaticamente com os animais do tipo escolhido. Além disso, você estará ciente quando animais daquele tipo estão nas proximidades, mesmo se você não puder vê-los.

Desvantagens:

■ **Ligação Indesejada:** Seus aliados animais não apenas gostam de você, eles o amam e querem estar com você o tempo todo. Você possui uma ligação indesejada a todo momento.

■ **Instintos Animalescos:** Sua conexão com as mentes dos animais funcionam nos dois sentidos: a psiquê dos animais são repassadas a você, o que o obriga a ter que lidar com instintos animalescos regendo as suas ações.

■ **Lugares Específicos:** Você possui controle sobre um tipo de animal de um *habitat* muito peculiar (como peixes ou pinguins) o que significa que seu poder funciona apenas em lugares específicos.

CONTROLE DO CLIMA

Nível de Dificuldade: Variável.

Você pode alterar as condições climáticas de uma zona, colocando em cena uma nova descrição que reflita esta mudança. Esta é uma jogada de Inteligência. A dificuldade é geralmente Difícil, mas poderá aumentar se você tentar influenciar áreas maiores ou realizar alterações drásticas e complexas demais. As mudanças são removidas do jogo quando você quiser ou quando você abandonar a zona ou ao final da cena.

Ampliações:

■ **Controle aprimorado do clima (2):** você ganha um bônus de +6 em suas jogadas para ativar este poder.

■ **Clima hostil (3):** você pode usar suas alterações climáticas para realizar ataques contra alvos específicos dentro da zona afetada causando 4D pontos de dano para cada três turnos passados.

Desvantagens:

■ **Condições emotivas:** O clima de uma zona as vezes é condicionada ao seu humor, especialmente os casos extremos pois o clima reflete seus sentimentos.

■ **Efeito restrito:** Suas mudanças climáticas podem até ser impressionantes, mas a natureza o vence facilmente. Por esse motivo seu poder é efetivo apenas em ambientes fechados.

CONTROLE DE MÁQUINAS

Nível de Dificuldade: Difícil.

Você possui uma poderosa ligação com máquinas de todos os tipos. Elas fazem o que você pede sem que precise nem mesmo de manual de instruções.

Você pode controlar máquinas até uma zona de distância, sem necessitar tocá-las. Uma vez ativado o poder, você pode pedir para maquina algo que ela é capaz de fazer. Portanto, embora você não possa fazer uma torradeira voar, você poderá fazer um carro dirigir por conta própria.

Ampliações:

- **Controle aprimorado:** você ganha um bônus de +6 quando ativar este poder.
- **Linguagem de máquina:** você pode se comunicar com as máquinas fisicamente, embora a inteligência delas esteja limitadas às suas capacidades. Por exemplo, uma torradeira não poderá dizer quem foram as pessoas que passaram por uma sala, mas poderia dizer se alguém fez torradas recentemente.
- **Conexão embutida:** seu cérebro consegue captar sinais de todos os tipos. Você tem uma conexão com a internet permanentemente e pode escutar dois lados de uma conversa de telefone, quando um dos aparelhos estiver dentro da mesma Zona que você.
- **Burlar alarmes:** você possui uma afinidade tão grande com a tecnologia que medidas de segurança (como sistemas de alarmes) simplesmente não disparam para você. Eles irão, no entanto, disparar para qualquer um que esteja te acompanhando.

Desvantagens:

- **Vozes Irritantes:** Como você possui uma ligação com máquinas, elas também terão uma ligação com você. Em uma cidade tecnologicamente avançada isso implica que as máquinas não param de falar.
- **Conexões Indesejadas:** Sua habilidade de controlar as máquinas é de natureza física e ligada ao seu estado emocional. Isso pode acarretar em conexões indesejadas.
- **Ativado pelo toque:** Você pode controlar as máquinas, desde que elas estejam conectadas fisicamente com você. Seu poder é apenas ativado pelo toque.

CONTROLE DE PLANTAS

Nível de Dificuldade: Variável.

Você consegue se comunicar com plantas localizadas na Zona em que você se encontra ou adjacente. Você pode direcioná-las e acelerar seus movimentos, animando-as para realizar ações físicas e até mesmo ataques. Quando uma planta age e realiza uma ação por você, faça um teste de Presença (+Comunicação) para controlá-la. A dificuldade depende do que você ordenar para a planta. Apanhar objetos é uma tarefa de dificuldade Fácil, enquanto que manipulá-los torna a tarefa Moderada ou Difícil, dependendo da complexidade. Locomover plantas deslocando suas raízes do chão é um desafio de dificuldade Muito Difícil ou Heroica.

Ampliações:

- **Controle de plantas aprimorado:** Você ganha um bônus de +6 em Presença para ativar o seu poder.
- **Crescimento acelerado:** Você pode induzir uma planta a crescer de uma simples semente até seu tamanho pleno em alguns segundos.
- **Passos de Dríade:** Seu controle sobre as plantas significa que elas nunca irão obstruir o seu caminho. Você pode caminhar por entre árvores, como se fosse imaterial a elas. Além disso, você pode passar por entre objetos feitos de materiais derivados das plantas, como uma porta de madeira.

Desvantagens:

- **Ineficaz em ambientes fechados:** Você desenvolveu seus poderes em um ambiente não muito propício, como cidades e seu poder é ineficaz em ambientes fechados.
- **Pele esverdeada:** Você é, em parte, uma planta, ou passar muito tempo com elas ocasionou uma assimilação do seu corpo com a clorofila. Você anda por aí com uma pele esverdeada.

CURA

Nível de Dificuldade: Variável.

Você é a escolha mais popular para se estar ao lado em um combate. Você faz com que os ferimentos sejam mais amenos que o normal.

A qualquer momento (e frequência) você pode fazer um teste de Inteligência (+Medicina) contra uma dificuldade para limpar, imediatamente, um nível de ferimentos de um personagem. Um personagem pode se beneficiar apenas uma vez por cena. A dificuldade da jogada irá depender do nível de ferimento que você está tentando remover:

Nível de Ferimento	Dificuldade
Atordoado	Muito Fácil
Ferido	Fácil
Ferido Gravemente	Fácil
Incapacitado	Difícil
Ferimentos Mortais	Muito Difícil

Ampliação:

- **Mestre da Cura:** você ganha um bônus de +6 em sua jogada para ativar o poder.
- **Vitalidade:** quando você curar o ferimento de um

alvo, ele ganha um bônus de +2 na Resistência até o fim da cena.

Desvantagens:

■ **Cura restrita:** Sua cura está condicionada a sua compaixão. Você não pode curar quem você não gosta.

■ **Consumido pela culpa:** Sua capacidade de cura não é perfeita. Como qualquer curandeiro, você perdeu alguns pacientes antes e é consumido pela culpa em alguns traumas irão aparecer quando precisar do seu poder. Isso fará que você fique com a complicação Perturbado até o fim da cena.

DANO

Nível de Dificuldade: Moderada.

Você tem um toque mortal e não precisa bater nas pessoas para machucá-las, apenas encostá-las pode ser fatal. Fora de combate, este poder é ativado usando a Inteligência. Ao manter um contato com outra pessoa por um momento, você causa 1D pontos de dano. Em combate a ativação é automática quando você ataca um oponente. Quando usar seus punhos, adicione +1D ponto de dano ao resultado. O contato de pele é necessário para que o poder faça alguma diferença.

Ampliações:

■ **Dano poderoso:** seu toque é consideravelmente mais doloroso. Você pode causar +2D pontos de dano quando usar o poder.

■ **Raio de dor:** você pode causar dano a qualquer pessoa até uma zona de distância, sem precisar tocá-las. Se houver resistência por parte do alvo, use sua Inteligência na jogada de ataque.

Desvantagens:

■ **Aparência Grotesca:** O dano infligido é resultante de um estranho efeito, cobrindo a pele do seu alvo com lesões repugnantes. Infelizmente, o poder inflige lesões em sua pele também, tornando-o "*Grotesco*".

■ **Sempre Ativo:** Apesar das suas tentativas de controlá-lo, seu poder está sempre ativo de alguma forma: os objetos apodrecem ou enferrujam quando você os toca. Seu poder não pode ser desativado.

■ **Alimentado pela fúria:** Seu poder é normalmente inativo, o que significa que você não pode ferir acidentalmente as pessoas ao seu redor, mas também limita a sua ativação. Você precisa estar furioso ou nervoso para usar seu poder contra os seus oponentes.

DISFARCE

Nível de Dificuldade: Variável.

Você possui uma habilidade de disfarce sobrenatural. Pode alterar a sua face, porte físico e a voz a fim de se tornar uma pessoa completamente diferente. Depois que passar um tempo com alguém, você é capaz de imitá-lo perfeitamente. Você pode utilizar sua Presença (+Enganar) para imitações que seriam impossíveis normalmente, sendo capaz de enganar até mesmo que conhece a pessoa que você está copiando. A dificuldade depende da complexidade de quem se quer imitar e da percepção das pessoas que você quer enganar (a critério do Mestre).

Ampliação:

■ **Maestria em disfarce:** Você ganha um bônus de +6 em suas jogadas de dados sempre que ativar este poder.

■ **Alfaiataria:** sua habilidade de cópia se estende para além do corpo e dos trejeitos. Você também pode alterar as roupas que você está vestindo e até mesmo imitar armas e outras bugigangas (embora as imitações não sejam funcionais).

■ **Observador à espreita:** você pode imitar um alvo sem necessariamente precisar se aproximar dele. Basta apenas observá-lo por alguns minutos à distância. Você pode copiar até mesmo pessoas que você só viu em gravações de vídeo.

Desvantagens:

■ **Aparência desumana:** Existe uma razão para que você gaste a maior parte do seu tempo usando as faces de outras pessoas: a sua própria é de aparência desumana.

■ **Crise de identidade:** Você ficou muito tempo se passando por outras pessoas. São muitas faces e muitas vidas. Você chegou a um ponto onde você não sabe mais quem é.

■ **Somente ao toque:** Você não pode controlar a forma com que sua face se altera tão facilmente. Ao invés disso, seu poder só será ativado apenas quando você tocar fisicamente o seu alvo.

DISPARO DE ENERGIA

Nível de Dificuldade: Defesa do oponente.

Você atira coisas. Lasers pelos olhos, fogo pelos punhos, relâmpagos pelo traseiro e coisas desse tipo.

Seja lá o que for, você pode atirar algum projétil, com um alcance Médio, utilizando sua Destreza (+Armas de Disparo ou Armas de Fogo). Seu disparo de energia causa 4D pontos de dano.

Ampliações:

■ **Dano Agravado:** seu projétil é mais poderoso. O dano causado pelo disparo é de 6D pontos de dano.

■ **Disparo preciso:** seus disparos são ainda mais precisos. Ganhe um bônus de +1D sempre que atacar à distância com seu poder.

■ **Alcance aprimorado:** seu projétil é um pouco mais concentrado; seu disparo possui um alcance Longo.

■ **Disparos defensivos:** você dispara energia de forma rápida e precisa o suficiente para interceptar outros projéteis. Você pode aparar ataques à distância usando a sua Destreza (+Armas de Disparo ou Armas de Fogo).

■ **Aceleração:** qualquer coisa que você pode erguer fisicamente, de uma carta de baralho a uma pessoa, poderá ser lançado com todo o poder de seu disparo de energia. Se existe a chance do seu "projétil" se ferir, ele poderá tentar se defender de seu ataque.

Desvantagens:

■ **Curto alcance impreciso:** Seu disparo de energia tem a forma de lasers pelos olhos. Isso é ótimo para ataques distantes, mas não para detectar alvos próximos e pode sofrer penalidades (-1D ou -2D, a critério do Mestre).

■ **Devastador:** Seus disparos vem na forma de fortes explosões, o que acaba gerando estragos ao redor, causando dano em pessoas que não queria ou destruindo objetos, paredes e afins.

■ **Sempre ativo:** Você não tem muito controle sobre seus disparos. A energia simplesmente sai de você ininterruptamente, mas você tem algum equipamento especial capaz de conter a energia liberada até que você precise atirar. Você depende de um item para proteger as pessoas ao seu redor.

DUPLICATA

Nível de Dificuldade: Muito Difícil.

Você pode ser uma equipe. Você e suas duplicatas.

Uma vez por combate, você pode criar uma cópia de você mesmo em até a zona adjacente. Esta cópia possui as mesmas características que as suas, mas irá receber uma penalidade de -3 em seus testes. A duplicata não é um Personagem do Mestre, mas outro personagem que você controla. Durante um conflito, tanto você quanto sua cópia podem se movimentar livremente, mas apenas um poderá realizar alguma ação. Você pode dispensar a sua cópia quando quiser e ela desaparecerá por conta própria no final da cena. Sua duplicata possui seus próprios níveis de ferimento, mas qualquer condição ou consequências provenientes de ataques mentais contra a sua cópia serão direcionados ao seu personagem.

Ampliações:

■ **Duplicata Extra:** Você pode criar uma cópia adicional em uma cena, mesmo que outra duplicata sua já esteja presente.

■ **Duplicata eficiente:** Suas duplicatas não levam a penalidade nas jogadas.

■ **Duplicatas descartáveis:** Suas duplicatas não possuem nenhuma noção de auto preservação, então eles não temem "pequenos" ferimentos. Uma vez por sessão de jogo, suas cópias podem duplicar o valor de uma jogada de ataque, mas terão suas defesas diminuídas pela metade.

Desvantagens:

■ **Desavenças:** É de se imaginar que você e sua duplicata tenham um bom relacionamento, mas não é isso que ocorre. A coisa pode se tornar problemática pois vocês não se entendem muito bem.

■ **Curto alcance:** Seria ótimo enviar suas duplicatas sem você estar por perto, mas quando se afastam da zona em que você se encontra elas tombam, mortas. Você possui um controle de curto alcance.

ELASTICIDADE

Nível de Dificuldade: Difícil.

Você possui um corpo que se estica como borracha e é duas vezes mais resistente.

Seu corpo se estica por extensões incríveis e você pode interagir e fazer ataques corpo-a-corpo em uma zona adjacente sem se mover. Além disso, você pode se contorcer e assumir formas rudimentares (mas não funcionais) de ferramentas, animais e objetos.

Ampliações:

■ **Elasticidade aprimorada:** você é mais flexível ainda, podendo se estender até duas zonas de distância.

■ **Buraco da agulha:** você pode se esticar até que fique fino o bastante para passar por fechos minúsculos. Se existe uma abertura tão grande quanto uma fechadura, você pode ser mover através dela como uma ação.

■ **Ferramentas certas:** você pode mudar a forma de suas mãos, transformando-as em uma ferramenta funcional como pé-de-cabra, martelo, tesoura ou chave de fenda.

Desvantagens:

■ **Fraqueza:** Sua elasticidade alterou seus ossos e você nunca pode realizar tarefas físicas muito pesadas. Você é fisicamente fraco para erguer e arremessar objetos. Para essas tarefas, sua Força sofre uma penalidade de -2D.

■ **Concentração:** Quando você não está esticado, sua forma é disforme e sem feições. Você pode assumir uma forma relativamente humana, mas precisa se concentrar para permanecer sólido.

ESCALADA EXTRAORDINÁRIA

Nível de Dificuldade: Variável.

Gravidade não é uma preocupação para você enquanto tiver uma superfície para pisar. Você consegue se mover com facilidade em qualquer superfície sólida, mesmo de ponta

cabeça. Você pode usar suas perícias de Atletismo e Acrobacia para escalar superfícies que normalmente seriam impossíveis. A dificuldade depende das condições do local que você deseja escalar. Em condições ideias, superfícies lisas, verticais e sem apoio teriam dificuldade Moderada. Adversidades (como inimigos, ventos e outras condições) podem aumentar a dificuldade para Difícil ou mais.

Ampliações:

- **Escalada aprimorada:** você ganha um bônus de +6 em qualquer jogada que use sua escalada extraordinária.
- **Ataque acrobático:** você pode utilizar paredes e muros para ganhar um impulso extra em seus ataques. Você ganha um bônus de +1D nas jogadas de ataque sempre que atacar alguém saltando a partir de um muro ou parede.
- **Aderência incansável:** Se você encontrar um local confortável em uma parede ou teto, você pode ficar pendurado por quantas horas forem necessárias. Você pode até mesmo dormir em perfeita segurança.

Desvantagens:

- **Sempre ativo:** A verdade é que sua capacidade de escalar muros é proveniente de uma substância viscosa em seus pés e mãos. Você possui mãos pegajosas.
- **Limitação de superfície:** Você só pode escalar superfícies ao aderir a uma rugosidade da superfície (por menor que seja), sendo incapaz de escalar superfícies lisas demais, como vidros e metal.

ESCUDO DE FORÇA

Nível de Dificuldade: Moderada.

Você mantém as pessoas em segurança criando barreiras de força invisíveis.

Com um momento de concentração, você é capaz de erguer uma barreira, que dura até o fim da cena ou até você dissipá-la. Esta barreira é transparente, mas nenhuma matéria pode passar por ela.

Quando alguém tenta atacar pela barreira ou ataca a própria barreira, ela possui Bloqueio 15. Se o ataque do seu oponente for bem sucedido, você pode permitir que a barreira se quebre e apenas metade do dano será efetivo, arrendondado para baixo. Você pode erguer múltiplas barreiras, mas cada barreira extra reduz o bloqueio em -2.

Ampliações:

- **Escudo de força aprimorado:** Suas barreiras possuem bloqueio 18.
- **Escudos opacos:** quando você cria uma barreira você pode erguê-la de forma transparente, opaca ou meio termo.
- **Escudo de precisão:** você pode criar escudos menores, capazes de abrigar e proteger uma única pessoa.
- **Escudo semipermeável:** você e seus aliados podem atacar através das suas barreiras, mas com uma penalidade de -1D.

Desvantagens:

- **Vulnerável:** Como você pode erguer barreiras com facilidade, você nunca realmente teve que se defender. Como resultado, qualquer oponente que tenha passado pelo seu escudo irá notar que você é relativamente vulnerável. Uma vez por sessão de jogo, o mestre poderá reduzir pela metade as suas defesas próprias.
- **Lentidão:** Suas barreiras não aparecem instantaneamente, ao invés disso elas se formam lentamente no ar. Suas barreiras possuem uma transformação lenta e demoram mais um turno para se tornarem efetivas.

FÚRIA

Nível de Dificuldade: Moderado

Você é capaz de entrar em um estado de frenesi e fúria incontrolável, o que o torna extremamente rápido e forte. Para todos os efeitos, você ganha um bônus de +2D em Força (incluindo em jogadas de ataque corpo-a-corpo e dano) e pode se locomover o dobro de zonas que normalmente faria. Seus reflexos estão aprimorados e se você precisar fazer um teste de Destreza para ações rápidas e impulsivas, você ganhará um bônus de +2D.

O efeito dura uma cena, ou pode ser cessado se a origem do frenesi for eliminado ou se retirar da cena (como oponentes sendo derrotados em um combate, por exemplo).

Ampliações:

- **Fúria Implacável:** Aumente seu bônus em Força para +3D.
- **Golpes Poderosos.** Adicione +6 em suas jogadas de dano. Este é um dos poucos momentos em que você pode usar seus Pontos Heroicos para isso.

Desvantagens:

- **Fadiga.** Depois que o efeito da fúria passar, seu corpo fica exausto e seus nervos em frangalhos. Você precisa de um descanso depois que utilizar sua fúria ou ficará Atordoado até que descanse.
- **Descontrolado.** Em sua ação de fúria, você não tem muita noção do que faz, cedo ou tarde, um dos seus golpes é direcionado a algum personagem aliado (PJ ou PNJ) que está na mesma zona que você.

ILUSÃO

Nível de Dificuldade: Variável.

Você faz com que coisas que não estão ali apareçam. É capaz projetar uma imagem ilusória, até o tamanho de um ser

humano e em até uma zona de distância. Você pode também gerar sons, incluindo vozes. Para tanto, seu personagem deve se concentrar a fim de manter a ilusão ativa. Outros personagens devem voluntariamente tentar ver a verdade. Esta ação exige do oponente uma jogada de Inteligência (+Percepção). A dificuldade do teste (tanto de ativação quanto de percepção) depende da complexidade e tamanho da sua ilusão (a critério do Mestre) variando de Moderada a Muito Difícil.

Ampliações:

- **Mestre das ilusões:** você ganha um bônus de +6 em suas jogadas de ativação.

- **Ilusões gigantes:** você pode criar imagens ilusórias que preenchem uma zona inteira. Ao invés de estar limitado a objetos ilusórios individuais, você pode criar e preencher salas inteiras.

- **Ilusões sensoriais:** Suas ilusões não cobrem apenas sons e imagens, mas elas possuem cheiro e até mesmo o toque. Dito isso, qualquer um que tentar passar fisicamente por uma de suas ilusões irá perceber rapidamente que ela não oferece nenhuma resistência física.

Desvantagens:

- **Ilusões Perturbadas:** Todo mundo tem seus próprios problemas. Mas nem todo mundo tem a habilidade latente de trazer estes pensamentos ruins para o mundo real quando não estão atentos. Você sofre por tornar seu subconsciente real.

- **Alucinação:** Suas ilusões não são projeções; elas são alucinações que as pessoas têm. Isso significa que suas ilusões estão presas na imaginação das pessoas.

- **Ilusão Difusa:** Suas ilusões dependem de um astuto jogo de sombras. Isso funciona perfeitamente em lugares fechados ou de noite, porém suas ilusões dissipam-se na luz do dia.

IMITAR MATÉRIA

Nível de Dificuldade: Moderada.

Você é o que você toca. Quando entra em contato com qualquer material - ferro, pedra, madeira e assim por diante - você pode alterar o seu corpo para imitar aquela substância. Para isso, você deve fazer um teste de Força, contra um dificuldade Moderada. Se bem sucedido, você ganha uma vantagem que reflete o seu novo estado, como "Corpo de Aço", por exemplo. Esta vantagem irá fornecer algum bônus circunstancial definido pelo Mestre (como aumentar a sua Resistência, por exemplo). Você é capaz de possuir apenas uma vantagem de cada vez e ela irá desaparecer se você interromper o contato com a substância que está imitando.

Ampliações:

- **Controle de matéria:** Ganhe um bônus de +6 ao tentar ativar o seu poder.

- **Imitação múltipla:** se você se concentrar, você pode imitar múltiplas formas de matéria de uma vez, se tornando um corpo híbrido (como madeira e aço, por exemplo). Isso permite que você tenha duas vantagens, ao invés de uma.

- **Memorizar forma:** quando você quebra o contato com a substância que está imitando, você não perde de imediato o aspecto do poder. Ao invés disso, o aspecto irá perdurar por mais meia hora (tempo de jogo) ou até que você imite outra substância.

Desvantagens:

- **Matéria Orgânica:** Você não consegue imitar todo o tipo de matéria. Seu poder está limitado a imitar apenas matéria orgânica.

- **Imitações Involuntárias:** Você aciona o seu poder sem querer. Você sofre de imitações involuntárias.

INFLUÊNCIA

Nível de Dificuldade: Variável.

Você é uma pessoa popular - independente se as pessoas gostam disso ou não. Você não chega a controlar as mentes das pessoas, mas pode torná-las influenciáveis e dar *ordens* a elas enquanto estiverem sob a sua influência.

Você pode usar sua Presença (+Enganar) para tentar influenciar as pessoas, e o alvo pode se opor usando a Inteligência (+Vontade). Se você for bem sucedido, pode dar uma tarefa que eles tentarão cumpri-las. Quando estiver contra um Personagem do Mestre relevante ou um outro PJ, eles podem optar por seguir a sua ordem ou receber dano mental e ficarem Atordoados por 1D turnos.

Qualquer um que acate as suas ordens tentará fazer o seu melhor para cumprir a tarefa até que ela seja bem sucedida ou quando a cena acabar, o que vier primeiro. As tarefas designadas são objetivos de curto prazo, como "*Me dê esta arma*", "*Me deixe passar*" ou "*Se afaste*". Como todo persona-

gem possui um instinto de autopreservação, você não pode ordenar a alguém que se machuque ou se coloque em uma situação de morte certa, como pular de um prédio, mas você pode forçá-las a tomar ações mais arriscadas do que normalmente fariam.

Ampliações:

- **Mestre da Influência:** você é muito convincente ao influenciar as pessoas. Ganhe um bônus de +6 para ativar seu poder.
- **Voz destrutiva:** ao causar danos mentais em alguém usando o seu poder, você pode optar por infligir 2D pontos de dano.
- **Presença familiar:** seu poder faz com que você pareça vagamente familiar a todas as pessoas. Como resultado, enquanto você não interagir diretamente com elas, guardas de segurança e outras pessoas irão assumir que você tem o direito de estar onde você está e não irão questionar a sua presença ou solicitar identificação. Se você chamar a atenção de alguma forma ou for obrigado a falar com algum deles, o efeito irá desaparecer.

Desvantagens:

- **Insensível:** O fato de você sempre conseguir o que quer deixou algo morto dentro de você. Você não possui empatia alguma. Algumas vezes, você será obrigado a relevar pedidos de ajuda ou compreensão dos outros (incluindo seus aliados).
- **Fama Indesejável:** Embora você possa direcionar o seu poder, você não pode desativá-lo. Você possui uma aura de simpatia, então sempre estará cercado de admiradores.

INFRAVISÃO

Nível de Dificuldade: Fácil.

Você pode enxergar no escuro melhor do que ninguém. Sempre que houver alguma penalidade de que represente escuridão dentro dos seus limites de visão, ela não poderá ser imposta contra você.

Ampliação:

- **Percepção no escuro:** você não só enxerga no escuro como o faz melhor. Ganhe um bônus de +6 nos testes de Inteligência (+Percepção) ao utilizar sua visão no escuro.

Desvantagens:

- **Termo-confusão:** Sua visão no escuro é baseada em temperatura e objetos muito quentes ou frios o ofuscam.
- **Somente Infravisão:** Você enxerga no escuro... e só no escuro, pois à luz do dia (ou ambientes bem iluminados) você é cego como um morcego.

INVISIBILIDADE

Nível de Dificuldade: Difícil.

Você pode sumir de vista completamente, incluindo suas roupas ou qualquer coisa que esteja carregando. Em situações adversas, seu personagem precisará se concentrar. Para isso, faça um teste Difícil de Inteligência (+Conhecimento ou + Vontade).

Câmeras e aparatos similares não podem detectá-lo. Você ganha a vantagem "Invisível" por uma cena ou até quando desejar antes disso. Essa vantagem irá conceder sucessos automáticos ou bônus (normalmente +2D) em testes para se esconder ou passar desapercebido (como Furtividade), a critério do Mestre.

Ampliações:

- **Furtividade invisível:** Amplie em +1D qualquer bônus concedido pela vantagem "Invisível".
- **Invisibilidade compartilhada:** você pode tornar outras matérias invisíveis junto com você. Isso inclui outras pessoas, mobílias ou até mesmo muros. Você deve manter contato com o objeto invisível.
- **Invisibilidade precisa:** você não precisa se tornar invisível de uma vez só. Você pode tornar invisível partes específicas do seu corpo, como cabeça ou braço, ou manter invisível apenas objetos que você estiver segurando ou carregando.

Desvantagens:

- **Invisibilidade ilusória:** Sua invisibilidade não é visual; seu poder funciona manipulando a mente das pessoas ao seu redor. Infelizmente, você ainda tem um reflexo completamente visível.
- **Socialmente invisível:** seu poder é um reflexo da sua personalidade. Você é recluso e age apenas nos bastidores. Você é facilmente esquecido pelos outros, até por seus companheiros.
- **Invisibilidade restrita:** Sua invisibilidade funciona apenas na pele, ela não afeta suas roupas.

INVOCAR CRIATURA

Nível de Dificuldade: Difícil.

Você sempre tem alguém, ou alguma coisa, para o proteger.

Uma vez por cena, você pode gerar uma criatura que está sob o seu controle. Você pode invocar um elemental ou algo mundano, como um aliado. Para determinar as características da criatura, distribua 10D entre os atributos e 4D em perícias. Ao final da cena (ou depois de 1 hora em tempo de jogo), a criatura em questão irá se dissipar ou ir embora, onde poderá se recuperar de eventuais ferimentos.

A criatura invocada não é um Personagem Não Jogador, mas outro personagem que o jogador controla. Quando sua

criatura estiver em combate, ela irá agir em seu turno. Ambos podem se movimentar, mas apenas um de vocês pode exercer uma ação.

Ampliação:

- **Criatura Poderosa:** a criatura que for invocada possui 12D entre os atributos e 7D em perícias.
- **Coleção de criaturas:** você tem acesso a duas outras criaturas, cada uma com habilidades distintas. Quando você conjurar uma criatura, poderá escolher qualquer uma das três.

Desvantagens:

- **Criatura rebelde:** A criatura invocada não está tanto sob seu controle quanto você gostaria. Ainda é possível dizer a ela o que fazer mas a criatura possui vontade própria.
- **Horrenda:** Sua criatura invocada pode ser amistosa e uma poderosa aliada, mas como ela parece mais uma cria do inferno e as pessoas tendem a surtar quando a avistam.
- **Fascínio:** "Invocação" não é um termo acurado para o seu caso. Seria melhor dizer que você não consegue se livrar da criatura, não importa o que faça.

INVOCAR ITEM

Nível de Dificuldade: Moderada + modificadores por complexidade.

Você sempre tem o que precisa em mãos. Você pode criar itens simples, como ferramentas e armas, apenas desejando a sua existência. Se você quer algo que não possua articulações e que possa carregar com apenas uma de suas mãos, faça uma jogada de Inteligência (+Vontade ou +Conhecimento) contra uma dificuldade Moderada; objetos maiores ou complexas irão aumentar esta dificuldade. Embora o item que você é capaz de invocar possa ter partes múltiplas (como por exemplo, uma sacola de bolinhas de gude) você não pode invocar itens eletrônicos, explosivos ou algo que necessite de uma confecção precisa, como armas de fogo.

Você só pode invocar um item de cada vez, mas pode invocar quantas vezes precisar. Aumente a dificuldade em +3 para outros itens invocados por você na mesma cena. Você pode fazer com que os itens se desfaçam quando quiser, mas eles irão desaparecer, de qualquer forma, depois de alguns minutos ou ao final da cena - o que vier primeiro.

Ampliação:

- **Mestre das bugigangas:** você ganha um bônus de +6 em suas jogadas quando tentar invocar algum item.
- **Todas as coisas:** por que invocar apenas um item se você pode invocar um monte deles? Quando invocar objetos, aumente a dificuldade em apenas +1 para cada novo objeto colocado em cena.
- **Invocar itens complexos:** Você pode invocar pequenos itens relativamente complexos, com certas funcionalidades tais como calculadoras ou lanternas.

Desvantagens:

- **Itens frágeis:** Você não invoca itens físicos. Na verdade você está construindo projeções holográficas e elas são frágeis como vidro.
- **Rastros:** Seus devaneios acabam acidentalmente criando alguns itens. Eles eventualmente desaparecem, mas você ainda deixa para trás rastros de itens aleatórios.

LENTIDÃO

Nível de Dificuldade: Variado de acordo com a jogada do Oponente.

Você tem a habilidade de parar uma pessoa. Escolha um alvo que esteja a, no máximo, uma Zona de distância e faça uma jogada de dados para atacá-la utilizando sua Inteligência mais perícias que dependem da natureza do seu poder. O alvo não poderá se mover para outra Zona até que você o liberte ou ele supere o obstáculo com dificuldade igual ao resultado da sua jogada de dados.

"Lentidão" é um termo que abrange diferentes maneiras e obstáculos para retardar a movimentação do seu oponente. A abordagem utilizada para superar o obstáculo que você colocou em cena irá depender da natureza do seu poder:

Se você está restringindo fisicamente o seu oponente, como usar uma rede ou teia, ele deverá superá-la usando a Força.

Se você está restringindo a movimentação do seu oponente com uma camada de gelo escorregadio no chão, o oponente deverá superá-la usando Destreza.

Se você está retardando o seu oponente com um poder psíquico ele deve utilizar sua Inteligência.

Ampliação:

- **Lentidão aprimorada:** você aperfeiçoou sua habilidade de tornar a movimentação das pessoas um problema. Ganhe um bônus de +6 quando usar seu poder.
- **Zona Lenta:** você pode afetar uma área de área inteira com o seu poder. Escolha uma zona, adjacente ou onde você se encontra e faça sua jogada, dificuldade Difícil. Seu poder afeta todos os que se encontram na zona, seja um aliado ou oponente.
- **Paralisia:** quando você atrasa seus oponentes, você os paralisa completamente. Quando for retardar um alvo, você pode optar por fazer sua jogada com uma penalidade de -4. Fazendo isso, o alvo não poderá fazer nenhuma ação física até que escape do seu poder, superando a sua jogada de dados.
- **Petrificação:** você não apenas atrasa ou paralisa

seus oponentes. Você é capaz de transformá-los em pedra! Faça sua jogada com uma penalidade de -4, se acertar o ataque, o oponente deve fazer um teste de Difícil de Inteligência (+Vontade). Se falhar, o oponente ficará petrificado até que alguém consiga anular o seu poder ou dissipar seus efeitos, a critério do Mestre.

Desvantagens:

- **Preparação:** Você não retarda alguém por conta própria. Você os atinge com algo palpável como uma teia, rede ou algo desta natureza. Isso o obriga a esperar até que o material se faça e você precisa de um turno inteiro de preparação para ativá-lo.

- **Letargia:** Sua habilidade de tornar os outros lentos é um reflexo de sua própria personalidade. Você é uma pessoa letárgica.

MEMBROS EXTRAS

Nível de Dificuldade: Moderado

Você possui membros extras. Isso significa que você pode executar uma ação manual extra sem penalidade que normalmente seria aplicado. Em sua forma mais básica, este benefício não se aplica ao combate (veja as ampliações a seguir).

Sempre que quiser realizar uma ação extra sem penalidade, você pode testar sua Destreza (+Acrobacia) para tentar anular a sua ação. Este teste de assimilação não conta como uma ação. Se você for bem sucedido, você poderá executar sua ação extra sem que isso imponha penalidades sobre suas jogadas.

Ampliações:

- **Maestria.** Gaste 1 Ponto Heróico para ganhar um bônus de +6 em suas jogadas de controle.

- **Lutador de Muitos Braços.** Gaste 1 Ponto Heróico para utilizar seus Membros Extras em uma jogada de ataque. Isso permite que você realize um ataque extra usando Luta ou Armas de Fogo. Você ainda precisa realizar um teste de controle para ver se pode realizar seu ataque sem penalidades.

Desvantagens:

- **Distração.** Você não é sempre capaz de assimilar as muitas ações simultâneas que seus membros extras lhe conferem. Por algum motivo, de tempos em tempos, você acaba perdendo itens, ou se complicando com suas ações extras (aplicando uma penalidade ainda maior de -2D). Esta desvantagem não é usual em personagens que possuem Membros Extras como um poder inato, como mutações e características raciais.

- **Perceptível.** Ter braços extras é algo incomum no seu mundo e você tem problemas em ocultar este fato. Por isso, não pense que será fácil passar desapercebido nos lugares onde você frequenta. Caso os traços do seu Aspecto Extraordinário forem um problema, o Mestre poderá colocar em cena uma complicação onde seu personagem é avistado por algum PNJ, como uma testemunha ou um oponente que você queira se livrar.

MUDAR DE FORMA

Nível de Dificuldade: Moderada.

Você pode mudar de forma e se transformar em algum tipo de criatura. Use sua perícia para criar uma vantagem que represente sua forma alternativa. O teste normalmente tem uma dificuldade Moderada, embora possa aumentar se você decidir se transformar em criaturas grandes, pequenas ou complexas demais. Sua nova forma irá resultar em uma Vantagem temporária que irá perdurar até você decidir encerrá-la ou ficar inconsciente por qualquer motivo. Eventuais benefícios incluem um aumento na Força, danos agravados e algumas vantagens adicionais em perícias específicas, a critério do Mestre.

Ampliações:

- **Metamorfose aprimorada:** você ganha um bônus de +6 em seus testes de ativação do poder.

- **Mudança rápida:** mudar de forma é praticamente instantâneo e não requer uma ação.

Desvantagens:

- **Forma única:** Seu poder está condicionado a apenas uma ou duas criaturas, como se tornar apenas um lobo ou urso. Você possui uma forma alternativa específica.

- **Condição:** Algum evento (como Lua Cheia, segundo domingo de maio ou por do sol) força você a alterar de forma. Você possui a maldição da metamorfose condicional.

PERCEPÇÃO EXTRA SENSORIAL

Nível de Dificuldade: Variável

Esta habilidade permite ao personagem usar sua percepção além do que seus sentidos poderiam alcançar normalmente, podendo ouvir, enxergar, farejas, sentir o gosto ou tatear o que está em lugares distantes. Ativar esta habilidade exige um teste de Inteligência (+Percepção). Para ativar um sentido, a dificuldade do teste será Moderada, aumentando +5 na dificuldade para cada sentido adicional.

As condições da zona que o personagem deseja projetar sua percepção pode interferir na dificuldade do teste. Existem Zonas que são escuras, fétidas ou barulhentas e o personagem terá as mesmas dificuldades em usar seus sentidos que teria se estivesse lá.

Manter a projeção sensorial por muito tempo é igualmente difícil. Se você pretende vigiar um lugar, ou o evento que está testemunhando levar mais que alguns minutos, o Mestre poderá exigir um outro teste de Percepção ou Vontade para manter o personagem sensorialmente conectado.

Ampliações:

- **Mestre sensorial.** Some +6 em suas jogadas de ativação e controle.

- **Visão psíquica.** Você não está projetando sua visão propriamente dita. Ao invés disso, você está projetando um outro tipo de visão, que permite enxergar no escuro.

Desvantagens:

- **Sentidos simbólicos.** Suas projeções sensoriais não são literais. Por algum motivo, você sente as coisas por meio de símbolos e enigmas. Elas vem em pequenos pedaços, muitas vezes fora de ordem. Isso irá influenciar a maneira que o Mestre descreve as coisas para você.

- **Absorção.** Às vezes, quando você projeta seus sentidos sobre uma zona distante, você sempre parece absorver algo daquela zona que irá dificultar seu discernimento sobre como se enxerga, escuta ou sente as coisas de onde você realmente está. É como se as coisas ficassem se sobrepondo de tempos em tempos. Isso pode acarretar em alguma penalidade em uma ação, ou impedi-lo de fazer algo com a clareza necessária para ser bem sucedido.

PREDIÇÃO

Nível de Dificuldade: Moderada.

Você possui uma compreensão vaga de eventos que ainda estão por vir. Basicamente, você sabe como se esquivar de um soco bem no momento em que ele é dado.

Você é capaz de ver os ataques, concedendo um bônus de +2 na esquiva, mesmo que não esteja completamente ciente do ataque.

Ampliações:

- **Predição aprimorada:** você ganha um bônus de +4 na esquiva.

- **Prontidão sobrenatural:** durante um combate você poderá agir antes que qualquer pessoa que não possua Predição.

- **Visões:** uma vez por cena, você pode perguntar ao Mestre sobre eventos futuros, os resultados prováveis de suas ações, ou qualquer outra informação que você só poderia ter acesso se pudesse ver o futuro. A resposta do Mestre pode ser vaga ou precisa, mas da forma mais honesta possível.

Desvantagens:

- **Perturbação:** Existem tantos futuros distintos e você é bombardeado de possibilidades, deixando-o com dores de cabeça constantes.

- **Problemas com o agora:** Sua habilidade de enxergar o futuro próximo é tão fascinante para você que ofusca sua capacidade de se ater ao presente, levando-o a responder perguntas antes de serem feitas e desviar de ataques bem antes do que o necessário para ser considerado uma vantagem. Você tem problemas em enxergar o presente.

PURIFICAR

Nível de Dificuldade: Variado

Você pode remover uma condição ruim de algum objeto. Esta condição pode ser uma doença, podridão, poluição ou qualquer coisa que possa ser "purificada". A dificuldade varia do mundano (dificuldade Moderada) como alimentos e pequenos volumes de água, até doenças (dificuldade Heroica), a critério do Mestre. Quanto mais exótico e impregnado de impurezas um alvo estiver, mais difícil será.

Ampliações:

- **Mestre da pureza.** Adicione +6 às suas jogadas de ativação ou controle do poder.

- **Afetar Pessoas.** Seu poder não está só restrito a purificar objetos. Você pode curar pessoas, livrando-as de condições desagradáveis, doenças e maldições.

Desvantagens:

- Absorver Impureza: Sempre que utiliza este poder, você acaba absorvendo parte das impurezas e fica algum tempo doente. O Mestre pode impor algumas complicações, deixando seu personagem atordoado até que você descanse ou se livre da impureza que você absorveu das coisas que purificou.

REGENERAÇÃO

Nível de Dificuldade: Fácil.

Você não é feito de ferro e pode se ferir tão fácil quanto qualquer outra pessoa. A diferença é que, uma vez que o ataque é feito, você está pronto para lutar de novo. Sempre que seus ferimentos tiverem uma chance de se recuperar (um breve descanso deve bastar), ele é movido para o nível imediatamente acima, se disponível.

Ampliações:

- **Regeneração aprimorada:** para você é mais fácil ainda iniciar o processo de cura. Qualquer um (inclusive você mesmo) que tente fazer uma jogada de cura ou primeiros socorros irá ganhar um bônus de +6 em sua jogada.

- **Recuperação rápida:** gastando um ponto heroico, você pode amenizar dois ferimentos (ou duas vezes o mesmo ferimento).

Desvantagens:

- **Cicatrizes:** Você não se cura perfeitamente e sempre que você se recupera de um ferimento, você ganha uma cicatriz, por menor que seja. A esta altura da vida você está com a característica óbvia "Coberto de cicatrizes".

■ **Corpo atemporal:** Você é mais velho do que parece - muito, muito mais velho. Viveu diversas vidas ou gastou algumas décadas em um estado criogênico e foi ressuscitado, de qualquer forma você é de outro tempo. Você pode achar algumas coisas estranhas e ser inapto a fazer outras.

REPLICAR PODER

Nível de Dificuldade: Moderada.

Você nunca precisou ter inveja de um poder. Se encontrar alguém com algum poder, você também poderá tê-lo.

Se você tocar um indivíduo com um poder extraordinário, poderá imitar o seu poder. Se o seu alvo resistir, faça uma jogada de ataque usando sua Força, para agarrá-lo contra a sua vontade. Você poderá usar apenas uma ampliação daquele poder, assumindo que o alvo tenha alguma. Você só pode assimilar um efeito de cada vez, nunca dois ou mais ao mesmo tempo e ele irá durar poucos minutos. Você sempre sabe quem ao seu redor possui um poder extraordinário e qual é. Ao entrar em contato com um você saberá exatamente como funciona.

Ampliações:

■ **Replicação aprimorada:** Quando o poder que você está replicando exige uma jogada de dados - como um ataque, por exemplo - você ganha um bônus de +6.

■ **Replicação estendida:** Você pode manter uma vantagem depois que você encerrou o uso do poder em questão. Este pode irá embora somente depois de 1 hora (em tempo de jogo), ao final da cena ou quando você replicar outro poder, o que acontecer primeiro.

■ **Vampiro:** enquanto você estiver replicando o poder de alguém, a habilidade do seu alvo de usar este mesmo poder estará comprometida. Quando o alvo usar o poder roubado, todas as jogadas de dados para ativá-lo terá um aumento de +4 em sua dificuldade. Mesmo que o poder não exija jogadas, seu alvo ainda terá que ser bem sucedido em um teste de dificuldade Moderada.

■ **Assimilação perfeita:** seu personagem pode assimilar todas as vantagens que seu alvo possuir, ao invés de apenas uma.

Desvantagens:

■ **Sede de Poder:** Muito tempo pensando sobre como os poderes dos outros funcionam e como ter acesso a eles, o deixou abalado psicologicamente. Você é sedento de poder.

■ **Contato prolongado:** Um toque leve no braço não é o suficiente para você replicar um poder e seu poder requer um contato prolongado.

SUPER AGILIDADE

Nível de Dificuldade: Difícil.

Seu poder permite que você tenha uma agilidade sem comparação. Some um bônus de +4 ou, uma vez por sessão de jogo, duplique o resultado de qualquer jogada que envolva saltos, equilíbrio ou qualquer outra ação que dependa da sua agilidade. Além disso ele estabelece o fato de que você pode saltar alturas normalmente impossíveis: uma vez ativado, saltar de telhado em telhado entre vielas sequer exige uma jogada de dados para você (ao menos que você teste o limite para fugir ou alcançar alguém).

Ampliações:

■ **Super agilidade aprimorada:** você ganha um bônus de +6 quando demonstrar sua agilidade superior.

■ **Queda felina:** você sabe como pousar em segurança, mesmo com grandes quedas. Quando você cai, você pousa sobre seus pés e pode ignorar o dano por quedas de até 20 metros, desde que você esteja consciente.

■ **Esquiva sobrenatural:** se você conseguir ver algum projétil vindo, você pode sair do caminho utilizando seus reflexos e agilidade. Você ganha um bônus de +4 no total da defesa por esquiva nestas situações.

Desvantagens:

■ **Inquieto:** Suas pernas são como molas, e você não gosta de ficar parado. Quando você não está pulando pelo ar, você é inquieto.

■ **Pontos de Apoio:** Enquanto seus saltos são apenas adequados, o que realmente move o seu personagem são linhas de teias que funcionam como ganchos de escalada. Para você saltar por aí são necessários pontos de apoio sólidos.

■ **Desajeitado:** Seus saltos são impressionantes, porém não tão precisos assim. Ao ar livre isso não chega a ser um problema mas você é um desastre ambulante em locais fechados.

SUPER FORÇA

Nível de Dificuldade: Difícil.

Você possui uma super força. Sempre que você precisar erguer carros, dobrar barras de ferro, arremessar objetos pesados e fazer um baita de um estrago, encare a sua força como sendo a mesma de um personagem uma escala acima do seu personagem. Algumas proezas são triviais e dispensam testes - ao menos que esteja lidando com itens e oponentes tão fortes quanto você. Some os modificadores de escala para testes de força, bloquear ou jogadas de ataque usando a força.

Ampliações:

■ **Fora de escala:** sua força é tão grande que ela atua duas escalas acima das demais habilidades do seu per-

sonagem.

■ **Posição firme:** Você não é empurrado tão facilmente. Você é imune a qualquer tipo de movimento forçado por personagens abaixo da escala da sua força.

Desvantagens:

■ **Fúria:** Sua super força também o torna super agressivo. Algumas vezes você não pode evitar de entrar em uma fúria destrutiva.

■ **Desajeitado:** Seu poder não é tão sobrenatural assim. Sua força é natural simplesmente por ter músculos nos músculos. Você é grande e forte, mas também desajeitado e irá pagar por isso quando precisar ser delicado ou cuidadoso.

■ **Sem Noção:** Ter uma superforça não é uma benção total quanto os outros acreditam; basta perguntar para a trilha de portas quebradas, pratos estilhaçados e outras bagunças que você deixa por onde anda. Este poder não é divertido quando você desconhece a própria força.

SUPER INTELIGÊNCIA

Nível de Dificuldade: Difícil.

Você é a pessoa mais inteligente das redondezas, seja lá o que "inteligência" e "redondezas" signifiquem.

Ganhe um bônus de +2D para qualquer ação relacionado a enigmas, quebra-cabeças, charadas ou tarefas mentais. Além disso, ele estabelece o fato de que você pode responder problemas matemáticos instantaneamente, sem nenhum teste (ao menos que o personagem esteja lidando com algo realmente exótico ou alienígena).

Ampliações:

■ **Super inteligência aprimorada:** quando tiver que fazer alguma disputa de qualquer tipo, considere sua Inteligência uma escala acima do seu personagem.

■ **Super análise:** você é um processador de fatos. Não compreende somente os fatos em si, mas como as pessoas agem. Você ganha um bônus de +6 sempre que tentar prever as ações futuras de uma pessoa.

Desvantagens:

■ **Babaca:** Sua inteligência o tornou impaciente sobre como as pessoas normais pensam e você se acha melhor que todo mundo.

■ **Insônia:** Seu cérebro não para. Nunca. Por conta de sua mente produtiva, eloquente e criativa você é privado de sono.

SUPER RESISTÊNCIA

Nível de Dificuldade: Moderada.

Você possui uma resistência natural contra ataques físicos. Use seu poder para se defender de ataques físicos como se possuísse naturalmente uma Armadura +2 por até 1 hora.

Ampliações:

■ **Super resistência implacável:** você possui uma resistência equivalente a uma Armadura +6.

■ **Rolo Compressor:** desviar de obstáculos é para os fracos. Uma vez por sessão de jogo, duplique seu resultado da jogada de um teste de Força para superar um obstáculo físico que esteja impedindo seu movimento, simplesmente passando por cima do que estiver pela frente.

Desvantagens:

■ **Devagar:** Sua resistência é alguma forma de armadura, seja uma armadura literal ou uma armadura natural ou mágica. Ela impede a sua mobilidade, deixando-o devagar em momentos cruciais.

■ **Sem tato:** Sua super resistência é um reflexo do fato de você, na verdade, não sentir bem qualquer coisa.

■ **Horrendo:** A fonte de sua super resistência é proveniente de um fator externo como uma série de escamas, pele de pedra, uma aura sombria ao seu redor, ou qualquer coisa que seja horrível de se ver.

SUPER VELOCIDADE

Nível de Dificuldade: Difícil.

Você possui uma velocidade sobrenatural. É capaz de alcançar carros de corrida, se mover por até três Zonas instantaneamente, sem contar como uma ação e até subir por superfícies verticais (embora você ainda caia se parar no meio do caminho).

Ampliações:

■ **Mestre da velocidade:** você é ainda mais competente quando é rápido. Ganhe um bônus de +6 em qualquer ação que utilize seu poder.

■ **Ações extras:** você pode ativar seu poder de uma forma diferente: se ativado, seu personagem pode realizar duas ações sem qualquer penalidade.

Desvantagens:

■ **Esgotado:** Mesmo alguém rápido como você precisa de descanso e quando seu metabolismo se cansa depois de usar o seu poder você fica "Atordoado" até que possa descansar.

■ **Concentração:** Sua velocidade precisa ser acionada de alguma forma. Se sua velocidade é proveniente de um feitiço, ou mutação e ela é ativada *somente* se você for bem sucedido em sua jogada de ativação.

■ **Distraído:** No seu mundo, as pessoas parecem se mover em câmera lenta. Eles parecem levar uma eternidade para fazer uma simples tarefa. Não é a toa que você é tão distraído com as coisas, deixando passar de-

talhes sobre coisas que são ditas ou repassadas para você.

TELECINESE

Nível de Dificuldade: Moderada + modificadores por tamanho do objeto.

Você pode mover pequenos objetos sem tocá-los. Ao atirar objetos, você pode atacar alvos que estão na mesma Zona que você, utilizando sua Inteligência (+Vontade). A dificuldade pode aumentar, dependendo do tamanho do objeto.

Ampliações:

- **Mestre da telecinese:** você ganha um bônus de +6 sempre que usar a sua telecinese.
- **Telecinese de longo alcance:** Sua habilidade mental se estende de forma anormal. Você pode mover objetos e realizar ataques até três Zonas de distância.
- **Escudo TK:** você pode bloquear ataques físicos com o poder da sua mente. Ao erguer um escudo telecinético, use sua Inteligência (+Vontade) ao invés da Força para determinar seu Bloqueio. Esse benefício só funciona com o poder previamente ativado.

Desvantagens:

- **Fraco:** Uma vida inteira usando o poder da mente ao invés dos braços para afastar ou apanhar objetos deixaram você com um corpo frágil e fraco. Dependendo da tarefa, o Mestre poderá impor algumas penalidades em suas jogadas de Força.
- **Grotesco:** Não existe uma maneira legal de dizer isso, mas seu poder mental está ligado ao seu cérebro visível e pulsante. Isso pode complicar seus testes de Presença quando lidar com as pessoas que ainda não se acostumaram com isso.

TELEPATIA

Nível de Dificuldade: Variável de acordo com a oposição do alvo.

Você sabe o que todos estão pensando. Você pode usar sua Inteligência (+Vontade) para captar informação das mentes das pessoas em sua Zona ou adjacentes. Se o seu alvo souber ou suspeitar que você é capaz de ler mentes, ele poderá se opor à sua tentativa utilizando sua Inteligência (+Vontade). Você é capaz de descobrir o que uma pessoa está sentindo, pensando ou pode acessar suas lembranças. É possível projetar palavras na mente de qualquer pessoa dentro do alcance do seu poder.

Ampliações:

- **Mestre telepata:** Você é um telepata treinado. Você ganha um bônus de +6 quando tentar ler mentes.
- **Telepatia de longo alcance:** Você pode ler mentes das pessoas, independente da distância, desde que você consiga vê-los.
- **Explosões mentais:** você é capaz de realizar ataques mentais, realizando sua jogada de ataque com a Inteligência (+Vontade). Se bem sucedido, você irá causar um dano efetivamente físico, causando 2D de dano. Se você conseguir infligir um dano no nível Incapacitado, você pode colocá-lo em coma ou tomar o controle total de sua mente.

Desvantagens:

- **Curioso:** Quando você estiver lendo a mente dos outros sem ter ninguém por perto para ler a sua, você tende a abusar do seu poder e ficará mais tempo preso às lembranças dos outros do que precisa. Isso poderá complicar a sua vida caso alguém desconfie da sua presença ou interesse aparente no alvo.
- **Perturbado:** Mergulhar nos pensamentos das outras pessoas pode ser perigoso. Os pensamentos mais obscuros e terríveis de seus alvos começam a ressoar na sua cabeça, como se fossem pensamentos seus. Isso deixa você mentalmente perturbado, como se absorvesse fobias, traumas e distúrbios mentais dos outros.

TELEPORTE

Nível de Dificuldade: Difícil.

Você vai onde quer, mesmo que não exista um caminho convencional. Você pode se mover por até 3 Zonas como uma ação (havendo ou não obstáculos físicos), desde que você consiga ver para onde vai.

Ampliação:

- **Teleporte aprimorado:** você pode se deslocar até uma Zona adicional quando você se teleporta.
- **Teleporte coletivo:** normalmente você pode teleportar apenas a si mesmo, mas com um pouco mais de esforço, você pode transportar qualquer alvo que você esteja tocando, do tamanho de um humano. Se o alvo resistir, faça um ataque com sua Força (+Luta) para agarrá-lo contra a vontade.
- **Marcar e voltar:** ao se concentrar por alguns minutos em um local específico, você poderá marcá-lo em sua mente. Posteriormente, você sempre poderá se teleportar de volta ao local marcado, independente da distância ou se você pode ver ou não o local de retorno. É possível mudar o local marcado sempre que quiser, mas só se pode marcar apenas um ponto de cada vez.

Desvantagens:

- **Descarga de energia:** Seu teleporte funciona como uma carga energética que é descarregada assim que você aparece no seu destino. Você sempre cria um campo energético involuntário. Ele não é nada discreto ou agradável.
- **Detectável:** Quando se teleporta, você na verdade se

move por meio de outras dimensões, onde as leis da física são diferentes. O processo de teleporte cria explosões de fumaça tóxica.

VOO

Nível de Dificuldade: Moderada.

Você pode se mover pelos céus tão facilmente quanto os pedestres caminham pela calçada. Você é capaz de se mover verticalmente pelo ar. Use sua Destreza ou Força para superar obstáculos e realizar voos e manobras.

Ampliações:

- **Mestre de Voo:** você dominou as técnicas de voo. Ganhe um bônus de +6 sempre que realizar uma ação utilizando manobras de voo.
- **Olho de águia:** Você possui uma visão adaptada para enxergar a área que está sobrevoando. Ganhe um bônus de +6 sempre que utilizar sua visão para investigar objetos e pessoas lá do alto.
- **Voo ligeiro:** sem a gravidade no seu caminho, você pode se mover rapidamente de um lugar a outro. Durante conflitos, você pode se mover por até duas Zonas, além da sua ação regular.

Desvantagens:

- **Trambolho:** Sua habilidade de voar vem com um par de grandes asas ou qualquer outro objeto que o torna perceptível de longe.
- **Combustível:** Você não pode voar por conta própria. Ao invés disso, você possui alguma ajuda artificial seja ingerindo alguma substância química ou usando uma mochila propulsora. Seu poder possui combustível limitado que o impede de voar por aí por muito tempo.
- **Difícil de manobrar:** Humanoides não possuem porte físico apropriado para o voo. Sem asas ou cauda que atuam como um leme, você descobre que é difícil de manobrar e algumas penalidades serão impostas dependendo do quão arriscada é a manobra que você está tentando fazer.
- **Levitação:** Sua capacidade de voo é restrito a movimentar-se para cima e para baixo, sem manobras ou grandes velocidades.

CAPÍTULO 5:

VEÍCULOS

Dependendo do cenário ou estilo de jogo, os veículos servem mais aos personagens do que meramente transportá-los do ponto A ao B. Eles acabam se tornando parte da ação e muito do sucesso e fracasso dos personagens acaba dependendo das características do veículo que eles estão usando. Se for do interesse do seu grupo fazer com que os veículos façam alguma diferença no jogo, vocês precisam saber como representá-los em termos de jogo.

Todos os veículos, de bigas da antiguidade até espaçonaves futurísticas são definidos por um conjunto comum de características, que ajudam a resolver todas as ações relacionadas a veículos no jogo:

Escala: O tamanho do veículo.

Resistência: Usada para resistir a danos.

Manobra: Quão fácil é pilotar ou dirigir o veículo. Este é um bônus concedido aos testes do piloto.

Movimento: Quão rápido o veículo viaja.

Tripulação: O número necessário de pessoas treinadas para operar o veículo.

Passageiros: Quantas pessoas (além da tripulação) que o veículo é capaz de transportar.

Armas: São os armamentos acoplados ao veículo.

Carga: Quantas coisas o veículo carrega.

COMBATE DE VEÍCULOS

Alguns veículos possuem armas. Ao menos que algo diferente seja especificado em sua descrição, tais armas são da mesma escala do veículo. Isso significa que os veículos podem ser parte ativa de um conflito entre personagens. Neste caso, o combate é realizado com a mesma sequência daquela apresentada em “Combate”, com algumas diferenças importantes.

Jogadas de ataque são determinadas da mesma maneira que um combate entre dois personagens, com a diferença que os personagens usam suas perícias Condução no lugar de esquiva para evitar os ataques do oponente.

A Defesa é dependente de uma jogada, a “esquiva” não é um valor fixo a ser obtido pelo atacante. Ao invés disso, o ataque é determinado por uma disputa.

As jogadas de ataque e defesa são influenciadas pelos valores de manobra do veículo, que devem ser somados às jogadas de cada piloto, inclusive no combate.

Se a jogada de ataque for bem sucedida, o personagem deve jogar a Resistência do veículo para absorver o que puder do dano total. Da diferença entre dano e resistência, consulte a tabela abaixo para determinar a gravidade dos danos feitos ao veículo:

Dano efetivo	Efeito
Jogada de Dano ≥ Jogada de Resistência	Efeito Temporário (1 Turno)
Jogada de Dano ≥ 2 x Jogada de Resistência	Efeito Permanente (Reparo Necessário)
Jogada de Dano ≥ 3 x Jogada de Resistência	Efeito Permanente (Parcialmente Destruído)

Uma vez determinada a gravidade do dano, o Mestre pode determinar seu efeito aleatoriamente a partir da tabela abaixo ou utilizando o bom senso para determinar que parte do veículo foi danificada.

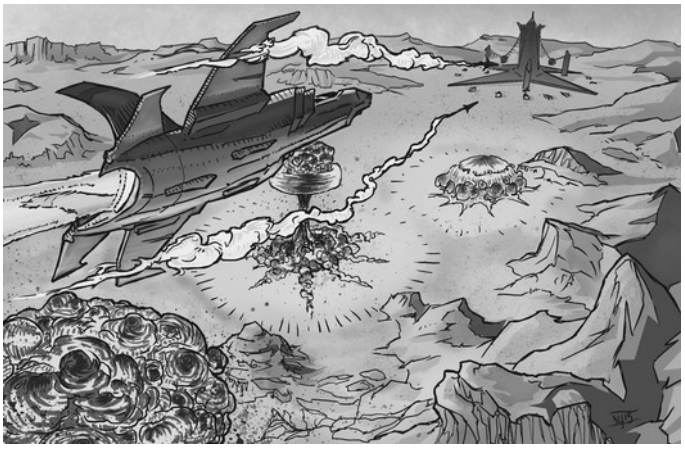
Jogue 1D	Efeito
1	O veículo perde 1D de manobra
2 - 3	Sistemas danificados
4 - 6	Danos estruturais

EFEITOS E DANOS

Manobra e perda de controle: sempre que houver a perda de controle, o veículo perde -1D de manobra. Este efeito pode resultar em valores negativos e se tornar uma penalidade para as jogadas do personagem que está pilotando o veículo.

Sistemas danificados: Selecione aleatoriamente um dos sistemas do veículo para inutilizá-lo ou aplicar uma penalidade de -1D em sua pontuação. Exemplos incluem: comunicações, sensores, escudos, navegação, blindagem, etc.

Danos Estruturais: O veículo recebe um nível de dano. Trate estes danos como os níveis de ferimento de um personagem. Veículos “mortalmente feridos” irão parar de funcionar e o nível “Morto” significa que os veículos são destruídos.



EMPURRÃO

Quando veículos estão a uma curta distância, o perseguidor pode tentar "colar" e empurrar o veículo da frente. Para dar um empurrão, o piloto precisa de um resultado superior à jogada de Condução do alvo. Se bem sucedido, ambos os veículos recebem um dano igual à resistência do atacante mais os dados relativos à diferença de movimentação.

ARMAS MÚLTIPLAS

Quando os veículos possuem mais de uma arma de um mesmo tipo, elas podem ser disparadas em uma única salva. Isso requer apoio da tripulação e um sucesso em um teste de Liderança ou Comando com a dificuldade baseadas no número de armas a serem combinadas. Cada par de armas combinadas aumenta o dano em um ponto (+1).

PERSEGUIÇÕES

Quando você tentar alcançar ou ultrapassar um oponente, o Mestre determina qual a distância que você está (Curta/Média/Longa). Em cada turno, ambos os veículos fazem um teste de Condução, somando a Movimentação de cada veículo. O maior resultado irá encurtar ou aumentar a distância em um nível. Se o alcance for reduzido para abaixo do Curto alcance, o veículo perseguidor irá alcançar o oponente. Caso o alcance for ampliado para além do Longo alcance, o veículo perseguido conseguirá fugir.

REPAROS

Personagens podem reparar veículos usando sua perícia Ofício. A dificuldade e custo são determinados na tabela a seguir. O custo é baseado no preço de um veículo novo de mesmo tipo.

Dano efetivo (em Dados)	Dificuldade	Custo	Tempo Necessário
1D	Fácil	10%	1 hora
2D	Moderado	15%	4 horas
3D+	Difícil	20%	1 dia

MOVIMENTAÇÃO

Os dados de movimentação do veículo representam as velocidades relativas entre veículos de tipos similares. Os veículos são divididos em quatro categorias gerais: Primitivo/Movido à Força Física, Veículos Terrestre e Aquático Motorizados, Aeronaves e Espaçonaves. Se veículos de diferentes categorias tiverem que comparar suas velocidades, como um caça perseguindo um tanque, o veículo mais rápido possui um bônus de movimentação baseado na diferença entre os fatores de velocidade (conforme a tabela abaixo).

Fator de Velocidade	Modificador
Primitivo/Movido pela Força Física	0D
Veículos Motorizados (Terrestre e Aquático)	2D
Aeronave	5D
Espaçonave	10D

ARMAS ESPACIAIS

O espaço é imenso e vazio. Nele, armas atiram a grandes distâncias e naves são extremamente rápidas. As distâncias fornecidas nos exemplos deste livro são unidades abstratas e podem ser usadas de diferentes maneiras, de acordo com a necessidade do jogo.

CUSTO DOS VEÍCULOS

Por serem diversos, veículos podem ter diferentes níveis de acesso (tanto para adquiri-los quanto para repará-los). Por exemplo, no início do século XXI é comum ter automóvel, mas nem todos possuem um avião particular.

Os níveis de custo de um veículo são:

Nível ($)	Descrição
$	Custo trivial
$$	Disponível para a maioria das pessoas
$$$	Disponível apenas para pessoas muito ricas, governos e corporações.
$$$$	Apenas os indivíduos mais ricos e a maioria dos governos
$$$$$	Disponível apenas para os governos de grandes nações e megacorporações
$$$$$$	Disponível apenas para União Governos ou impérios galáticos

EXEMPLOS DE VEÍCULOS

VEÍCULOS ANTIGOS/FANTÁSTICOS

NAVIO VOADOR	$$$$	Escala +10
Dirigível mágico, movido à feitiços exóticos	**Tripulação:** 4 **Resistência:** 2D **Passageiros:** 12	**Manobras:** 0D **Movimentação:** 1D **Carga:** 2 toneladas
AUTOMATON	$$$$	Escala +5
Golem movido à vapor	**Tripulação:** 1 **Resistência:** 5D **Passageiros:** 0	**Manobras:** 0D **Movimentação:** 1D **Carga:** Nenhuma **Arma:** Maça (Dano: 3D, Alcance: Curto)
GALEÃO	$$$	Escala +10
Io-ho, um navio pirata	**Tripulação:** 70 **Resistência:** 4D **Passageiros:** 30	**Manobras:** 0D **Movimentação:** 2D **Carga:** 15 toneladas **Arma:** 16 Canhões (Dano: 4D cada, Alcance: Longo, 2 tiros a cada 3 rodadas)
BARCO PEQUENO	$$	Escala +10
Bote ou barco à vela	**Tripulação:** 12 **Resistência:** 2D+2 **Passageiros:** 8	**Manobras:** 1D **Movimentação:** 2D+2 **Carga:** 5 toneladas **Arma:** 6 Canhões (Dano: 2D+2 cada, Alcance: Médio, 2 tiros a cada 3 rodadas)

VEÍCULOS MODERNOS

CARRO	$$	Escala +5
Automóvel moderno	**Tripulação:** 1 **Resistência:** 2D **Passageiros:** 4	**Manobras:** 1D **Movimentação:** 2D+1 **Carga:** 250 kg
CAÇA AÉREO	$$$$$	Escala +20
Aeronave da Força Aérea	**Tripulação:** 1 ou 2 **Resistência:** 2D **Passageiros:** 0	**Manobras:** 3D **Movimentação:** 3D **Carga:** Nenhuma **Armas:** . Metralhadora (Dano: 2D, Alcance: Longo); . 4 mísseis (Dano: 4D cada, Alcance: Longo)
MOTOCICLETA	$	Escala +5
Nascida para ser selvagem	**Tripulação:** 1 **Resistência:** 1D+2 **Passageiros:** 1	**Manobras:** 2D **Movimentação:** 3D **Carga:** Nenhuma
CARRO ESPORTIVO	$$$	Escala +10
Nova sensação das pistas	**Tripulação:** 1 **Resistência:** 2D **Passageiros:** 1	**Manobras:** 2D **Movimentação:** 3D **Carga:** 200 kg

TANQUE	$$$$	Escala +10
Fúria sobre esteiras	**Tripulação:** 3 **Resistência:** 6D **Passageiros:** 1	**Manobras:** 1D **Movimentação:** 2D **Carga:** 700 kg **Arma:** Canhão principal (Dano: 6D, Alcance: Longo)

VEÍCULOS FUTURISTAS/FICÇÃO CIENTÍFICA

AERO MOTOCICLETA	$	Escala +5
Levitador de alta performance	**Tripulação:** 1 **Resistência:** 1D+2 **Passageiros:** 1	**Manobras:** 2D **Movimentação:** 3D **Carga:** Nenhuma

FRAGATA ESPACIAL	$$$$$$	Escala +40
Base Militar Espacial	**Tripulação:** 5000 **Resistência:** 6D **Passageiros:** 1000	**Manobras:** 3D **Movimentação:** 0D **Carga:** 100 quilotons + 30 caças espaciais **Armas:** . 100 Armas de Disparo (Dano: 3D, Escala +20, Alcance: 1/3/5) . 30 Canhões de Plasma (Dano: 4D+1, Alcance: Longo) . 6 Torpedos (Dano: 8D, Alcance: 50, Limitação de 3 Torpedos simultâneos)

MECHA	$$$$	Escala +10
Robô gigante pilotado por soldados ou pessoas complexadas	**Tripulação:** 1 **Resistência:** 5D+1 **Passageiros:** 0	**Manobras:** 1D **Movimentação:** 2D **Carga:** Nenhuma **Armas:** . Soco (Dano: 5D) . Arma de Fogo (Dano: 4D, Alcance: Médio)

CAÇA ESPACIAL	$$$	Escala +20
Nova sensação das pistas	**Tripulação:** 1 + 1 Robô **Resistência:** 2D+1 **Passageiros:** 0	**Manobras:** 3D+2 **Movimentação:** 4D **Carga:** Nenhuma **Arma:** Tiro de Plasma (Dano: 4D, Alcance: Longo)

INFILTRADOR ESPACIAL	$$$$	Escala +20
A nave favorita dos trapaceiros do espaço	**Tripulação:** 2 **Resistência:** 3D+1 **Passageiros:** 8	**Manobras:** 1D **Movimentação:** 3D **Carga:** 50 ton **Arma:** Canhão principal (Dano: 6D, Alcance: Longo)

CAPÍTULO 6:

MESTRE DE JOGO

Se você é o Mestre de Jogo saiba que, durante as partidas de RPG, você possui muitas responsabilidades: apresentar as cenas aos jogadores, controlar os personagens não jogadores e auxiliar todos a aplicarem as regras quando necessário.

Mesmo com todas as responsabilidades na sua frente, é possível sentar e jogar MODULA 6 de improviso usando apenas as regras apresentadas. No entanto, o jogo pode ser mais divertido se o Mestre de Jogo elaborar algumas coisas sobre o mundo em que os personagens irão atuar. Essa preparação poderá "armá-lo" com informações que auxiliam você a tomar as decisões descritas acima. Para uma **campanha de jogo** mais longa, a preparação é quase obrigatória. Este capítulo explica como o Mestre pode preparar e conduzir uma sessão de jogo.

Antes do jogo começar, o Mestre de Jogo precisa se certificar de algumas coisas:

- Escolher ou criar o cenário em que as aventuras irão ocorrer.
- Preparar a aventura:
    1. Crie um objetivo a ser alcançado
    2. Estabeleça quem são os oponentes
    3. Crie uma cena inicial
- Orientar os jogadores a criarem os seus personagens.

CRIAÇÃO DE UM CENÁRIO

A primeira coisa que você precisa é uma ideia. Se você ainda não pensou em nada, tente perguntar aos jogadores que tipo de jogos eles querem. Cedo ou tarde, você encontrará algo que ache divertido de jogar. O cenário pode ser baseado em histórias em quadrinhos, séries de TV, livros, filmes ou qualquer outra fonte de ficção. Ou, talvez, você tenha suas próprias ideias sobre como o mundo imaginário do jogo deve ser.

Uma vez que você tenha uma ideia que agrade a você e aos jogadores, escreva uma breve descrição sobre como o seu cenário será. Imagine que os jogadores nunca ouviram falar de nada parecido antes, mas também limite-se a descrever apenas alguns parágrafos. Acredite, boa parte das ideias *realmente úteis* irão surgir durante o jogo, estas anotações são apenas parte da preparação. Pense na descrição inicial do seu cenário como se fosse uma sinopse de um livro, daquelas que você lê na contracapa, ou vê em um *trailer* de filme – destacando os principais elementos que irão fazer do seu cenário digno de atenção.

PERSONAGENS

Pense no seu cenário sob a perspectiva de um jogador. Que tipos de personagens normalmente figuram bons protagonistas para sua história? Você precisa ser capaz de dizer aos jogadores que tipos de personagem eles terão que criar para o jogo e que papel eles irão cumprir no mundo em que vivem. Isso tudo deve vir seguido da pergunta fundamental: o que eles são capazes de fazer e que tipo de aventuras eles irão participar? Quanto mais simples e direta for a sua descrição do cenário, mais fácil será para os jogadores determinarem o papel de seus respectivos personagens no jogo.

Alguns jogadores preferem interpretar justamente os personagens que contrariam aquilo que se espera. Por exemplo, você pode propor um jogo em que os personagens formam uma equipe de mutantes e pode ter certeza que haverá aquele jogador que prefere interpretar um mutante bestial, solitário e de pavio curto. Isso pode complicar as coisas, mas não impeça simplesmente este tipo de personagem. No entanto, certifique-se de que mesmo estes personagens tenham o seu lugar na história (e é importante que o jogador também faça algumas concessões). Talvez este personagem solitário tenha um segredo que esteja ligado aos demais personagens ou ele conhece o inimigo deles melhor que qualquer um. Quem sabe ele não tenha uma dívida para pagar e enxergue o time como aliados que poderão ajudá-lo em um futuro próximo?

PROBLEMAS E AMEAÇAS

Claro, o que seriam os heróis sem os problemas? Personagens devem ser dramáticos e proativos naquilo que eles são competentes. Então o cenário precisa atender a este chamado, possuindo problemas que terão a atenção dos nossos protagonistas.

Os problemas devem refletir a escala do seu jogo e o que os personagens irão enfrentar. Eles não afetam somente os personagens, mas diversas pessoas do seu mundo. De forma geral, os problemas aparecem em duas formas:

Problemas atuais: são problemas ou ameaças que já existem no mundo, possivelmente por um longo período de tempo. Os protagonistas combatendo esses problemas querem mudar o mundo, tornando-o um lugar melhor.

> **Exemplos:** um regime corrupto, crime organizado, doenças e pobreza excessivas ou uma guerra que atravessa gerações.

Problemas iminentes: são coisas que começaram a brotar e mostrar as caras e irão tornar o mundo um lugar pior em um futuro próximo se crescerem e estabelecerem-se. Protagonistas lutando contra este tipo de problema tentam evitar que o mundo entre em uma maré de caos e destruição.

> **Exemplos:** invasão inimiga de um país vizinho, a aparição repentina de uma horda de zumbis, ou a imposição de uma lei marcial.

Problemas podem mudar ao longo de uma campanha e algumas vezes irão coexistir com outros problemas menores e derivados. A única coisa que precisamos nos preocupar é não tornar o universo do jogo um fardo pesado demais para os personagens, cercando-os de tantas encrencas a ponto de ser difícil assimilá-las. Sobrecarregar a história desta forma resulta em personagens impossibilitados de focar em um único problema, ou de resolver qualquer coisa. Crie problemas para o seu mundo sempre pensando em como isso pode trazer alguma conclusão interessante para suas aventuras.

LUGARES E FACES

Decida quem são as pessoas e quais as locações importantes do seu mundo.

Ao escolher os problemas do seu cenário, é provável que alguns oponentes, aliados, organizações e grupos tenham sido mencionados. Agora é preciso dar um rosto para estes grupos para que os personagens tenham com quem interagir, sendo em oposição às intenções deles ou a favor.

Nem todos os personagens do mestre precisam ter uma ficha de personagem própria, mas alguns nomes e descrições são úteis. Mesmo que o Mestre tenha plena noção da existência de alguma personalidade importante, ele pode optar por ocultá-la dos olhos dos jogadores para que seus personagens descubram seu papel somente durante o jogo.

Se existe uma porção do universo de jogo feito como para ser um mistério que os personagens devem desvendar, reserve a verdade para si mesmo. Os detalhes e surpresas podem ser reveladas posteriormente em jogo.

QUE REGRAS USAR?

Este livro possui regras simples, mas existem alguns detalhes que não necessariamente serão usados pelo seu grupo. Por exemplo: em um cenário sobre aventureiros exploradores de masmorra, talvez as regras sobre veículos não sejam importantes. Aventuras realistas sobre policiais perseguindo os chefões do crime não precisam, necessariamente, das regras de aspectos extraordinários (mas talvez um dos chefes do sindicato do crime seja um vampiro, nunca se sabe...). O fato é: a realidade do seu cenário irá definir quais regras você precisará e qual a atenção que você deseja dar a cada uma delas.

Por mais abrangentes que sejam as regras, cedo ou tarde um Mestre de Jogo experiente precisará alterar algumas mecânicas para satisfazer o seu estilo de jogo. Adaptar e acrescentar regras ao seu jogo não é apenas possível, mas encorajado: talvez você queira usar algumas das regras opcionais oferecidas no final deste capítulo, adaptar elementos de outros jogos ou criar seu próprio sistema de Aspectos Extraordinários. Sem problemas! O verdadeiro espírito

dos jogos de RPG está nas aventuras propriamente ditas, muito mais que as regras oficiais.

PERÍCIAS

As perícias oferecidas no capítulo sobre criação de personagens são abrangentes o suficiente para cobrir o maior número possível de estilos e gêneros, mas esta lista foi desenhada de forma a apresentar um conjunto simples de coisas que os personagens dominam. Isso não significa que você esteja restrito somente a elas e o Mestre de Jogo pode ampliar ou alterar a lista para melhor representar o papel dos personagens dentro do jogo.

Comece escrevendo os quatro atributos em colunas separadas. Então, coloque as perícias que você acha interessante e útil sob cada um dos atributos. Algumas perícias podem ser mais abrangentes que outras, dependendo da relevância que elas possuem para você. Por exemplo, em muitos jogos a perícia "Ciência" é o bastante para cobrir coisas como Biologia, Química, Física e outras áreas. Por outro lado, podem existir casos em que você precise ser mais específico como, por exemplo, um jogo onde personagens são cientistas explorando a galáxia por novas formas de vida. Neste caso, você pode estipular as especialidades científicas como perícias próprias e independentes.

VANTAGENS E COMPLICAÇÕES

Vantagens e Complicações ajudam a reforçar o estilo e gênero por meio de novas raças, talentos, códigos de honra, etc. Elas também ajudam a reforçar os arquétipos e modelos de personagens que você espera que os aventureiros sejam.

Criar novas Vantagens e Complicações podem ser feitas utilizando as que já existem no capítulo "Criação de Personagens" como modelo. A única coisa que exigirá um pouco de esforço é determinar em que situações o benefício (ou complicação) irá ocorrer. A situação precisa ser específica o bastante para evitar abusos mas não muito restrita a ponto de nunca ser usada na prática.

DINHEIRO E EQUIPAMENTO

A maioria dos jogadores vai querer saber quantas coisas seus personagens podem carregar por aí. Se o seu jogo exigir a quantidade de dinheiro que os personagens carregam em seus bolsos, você terá que atribuir os custos para os itens diversos em alguma notação monetária (peças de prata, créditos, bit coins, dólares, etc). Caso prefira simplificar as coisas, leve em consideração o papel de cada personagem: um guerreiro terá sua espada e armadura, enquanto que seu companheiro feiticeiro terá livros de feitiços e um cajado mágico.

FONTE DE IDEIAS

Anote suas ideias, por mais malucas que sejam em um primeiro momento, mas não deixe de registrá-las nos dias mais inspiradores. Um parágrafo ou dois é tudo que você precisa. Isso irá ajudá-lo a manter as ideias disponíveis em tempos mais ocupados da sua vida ou quando tiver algum bloqueio criativo.

Vivemos uma era de informações em abundância e de fácil acesso: você pode buscar inspirações em diferentes mídias e praticamente qualquer gênero possui grandes representantes à venda por aí. Amplie sua busca para coisas diferentes: mais interessante do que estabelecer um estilo e gênero inicial para a sua campanha é poder refiná-lo a partir de inspirações e ideias provenientes de fontes improváveis.

PREPARAÇÃO DA AVENTURA

Preparar uma aventura significa ter em mãos o material necessário para que o Mestre de Jogo possa apresentar uma cena inicial aos jogadores e conduzir o jogo a medida que eles respondem ao que lhes é apresentado.

O que exatamente cada Mestre prepara vai depender muito da experiência dele ou dela com o jogo. Você pode tirar uma aventura do nada, apenas escutando o que os jogadores têm a dizer ou pode seguir as instruções de alguma aventura pronta. A maioria de nós prefere notas e informações que se encontram em um ponto de equilíbrio entre estes dois extremos.

Muitas destas informações tornam-se disponíveis com a criação do cenário de jogo (veja alguns exemplos no próximo capítulo). A partir dele, você pode definir o mínimo necessário para começar a aventura:

- Um objetivo da aventura.
- Uma cena inicial.
- Oponentes.

OBJETIVO DA AVENTURA

Uma das melhores fontes para definir objetivos são os próprios personagens dos jogadores. Eles terão motivações própria, ligações (entre si e com outras pessoas do cenário), aspirações e ambições. Usar estes aspectos dos personagens desta forma conecta-os com os locais e eventos da sua aventura.

Outra fonte de inspiração para criar uma aventura é proveniente do próprio cenário: os problemas do mundo estão ali para interferir diretamente na vida dos personagens.

Os inimigos percursores dos problemas que afligem o mundo, cedo ou tarde irão entrar em algum tipo de conflito. Faça disso uma certeza no jogo e envolva os personagens diretamente com os eventos que levarão a este conflito.

Por fim, você pode combinar as coisas. Se a busca pessoal de um personagem pode ser conectado com algum problema do cenário, isso tornará o início da aventura algo intuitivo e os jogadores sentirão que seus personagens realmente fazem parte do mundo onde as aventuras acontecem. Isso ajuda a engajar os jogadores e colocar os personagens em ação logo na primeira cena.

OPONENTES E ALIADOS

Personagens Não Jogadores são aliados e oponentes dos personagens e sempre controlados pelo Mestre. Quando houver um personagem importante, você poderá criá-lo usando as mesmas regras para os personagens dos jogadores, com atributos, vantagens e complicações, ainda que eles possam ser mais poderosos ou exigir mais pontos de personagem para serem concebidos. O Mestre deve focar estes esforços para os personagens que realmente importam para o cenário.

Personagens secundários (como capangas e figurantes) não precisam de tantos detalhes (embora alguns deles possam se tornar importantes ao longo do tempo). Alguns nem precisam de ficha e, caso precisar, estabeleça suas características a partir dos exemplos e valores pré-determinados (veja "Exemplos de Personagens" mais adiante).

PRIMEIRA CENA

Sabemos o que os personagens irão buscar ao longo da aventura e também conhecemos quem irá se opor a isso. Com isso podemos estabelecer a primeira cena da aventura. Nela, pelo menos, o objetivo ou oposição é apresentado. Não explique todos os detalhes na primeira cena, mas coloque os personagens em atividade o mais rápido possível. Dê a eles os ingredientes básicos para que a motivação e comprometimento sejam estabelecidos logo no começo.

Se você está em uma campanha de jogo, talvez seja necessário acrescentar alguns acontecimentos que servem para explicar a transição entre uma aventura e outra. Este ponto é importante para manter a continuidade da história mas, assim que possível, coloque os personagens em contato com os objetivos da nova aventura.

Solicitar aos jogadores contribuições para elaborar o começo da aventura é uma ótima maneira de engajar os personagens na história logo de início. Muitas vezes, simplesmente deixar os personagens fazerem o que quiserem pode resultar em ótimas cenas. Guie-os, mas deixe que a ação seja ditada pelas ações proativas dos personagens.

Jogadores mais espertos poderão usar este momento para tirar vantagem sobre que complicações que podem ser impostas apenas para conseguir mais pontos de personagens, criando novas e interessantes situações que antes não haviam sido planejadas. Isso é ótimo! Aproveite a deixa!

CONDUZINDO A SESSÃO

Uma vez que você estabeleceu na primeira cena o que é digno da atenção dos personagens, os jogadores irão determinar os rumos da aventura, tomando decisões pelos seus personagens. Compete a você dizer o que acontece até que o objetivo seja alcançado.

Existe uma série de tarefas que o Mestre de Jogo deve fazer para conduzir a sessão de jogo:

Descreva o que está acontecendo: Uma sessão é feita de cenas e eventos individuais. Narre para os jogadores que eventos são esses, quem participa e o que está acontecendo. Então, pergunte aos jogadores: "*O que vocês fazem?*". Escute o que os jogadores pretendem fazer e decida o que acontece depois, usando as regras, se necessário.

Julgue as regras: Quando alguma pergunta ou dúvida aparecer sobre como aplicar as regras, a palavra final é sua.

Estabeleça as dificuldades: É você quem decide o quão difícil as tarefas devem ser.

Interprete seus personagens: Cada jogador controla o seu próprio personagem, mas você controla todo o resto, sejam oponentes ou aliados.

Mantenha as coisas acontecendo: Se os jogadores não sabem o que virá a seguir, é o seu trabalho dar a eles algo para se importar. Nunca deixe as coisas paradas por indecisão ou falta de informação – faça algo acontecer!

Dê a chance para que todos tenham seu momento: Desafie os personagens das mais variadas formas (do guerreiro poderoso ao ladrão soturno). Assegure que cada um tenha a chance de mostrar suas habilidades.

Desafie seus jogadores: nem todas as respostas estão escritas na ficha de personagem ou nos aspectos. Crie ou saiba identificar situações onde as habilidades e ideias do jogador são muito mais interessantes do que os números na ficha! Normalmente isso acontece quando as capacidades dos personagens não são suficientes para superar um desafio da cena. Sempre premie e incentive as boas ideias dos jogadores quando elas resolvem o problema. Pontos heroicos são uma ótima maneira de premiar seus jogadores nestes casos.

EXEMPLOS DE PNJs

Alguns dos personagens apresentados abaixo são menos poderosos que os personagens jogadores e outros são mais poderosos.

Tenha isso em mente quando utilizá-los como modelos para a sua aventura, especialmente se existe a possibilidade de conflito. Eis uma escala que poderá ajudá-lo a determinar o nível de poder:

Nível	Descrição
*	Usualmente não é uma ameaça
**	Ameaça menor dentro de um grupo
***	Ameaça considerável
****	Cuidado, aventureiros!
*****	Os seres mais poderosos no mundo em que habitam.

As perícias listadas para cada personagem já incluem o atributo que são baseados, mas os efeitos da diferença de escala devem ser levadas em consideração. Todos os atributos, perícias e equipamentos são típicos ou medianos para

personagens que os exemplos representam. Indivíduos mais e menos poderosos existem para cada um deles.

As defesas são calculadas com base nas perícias disponíveis. A Resistência é denotada por dois valores: X(Y), onde X é o valor base e Y inclui os modificadores de armaduras e outros benefícios. Se dados adicionais, por qualquer motivo, são concedidos para Luta, Esquiva ou perícias de combate, adicione 3 pontos ao valor de defesa para cada dado adicional.

Embora os exemplos sejam divididos por gêneros, esta é apenas uma referência. Se você precisa de uma raça alienígena sedenta de sangue para uma campanha de ficção científica, utilize o exemplo de um orc e arme-os com rifles de plasma, com 4D de perícia em Armas de Fogo e seja feliz.

GENÉRICOS

HOMEM NORMAL — ***** — Escala +0

Zé Ninguém

Força: 2D
Destreza: 2D
Inteligência: 2D
Presença: 2D

- **Perícias:** Três perícias com +1D cada.
- **Equipamento:** qualquer um relacionado à sua profissão.
- **Defesas:** Esquiva 6, Resistência 6

PRIMATA SELVAGEM — ******* — Escala +0

O Grande Macaco ou o Ieti

Força: 4D+2
Destreza: 2D+1
Inteligência: 0D
Presença: 1D

- **Perícias:** Acrobacia 3D+1, Luta 6D+2, Furtividade 4D+1
- **Defesas:** Esquiva 7, Bloqueio 20, Resistência 14

URSO — ******* — Escala +0

Pardo ou Polar

Força: 5D+1
Destreza: 2D
Inteligência: 0D
Presença: 1D

- **Perícias:** Luta 6D (garras: 6D+1 de dano)
- **Defesas:** Esquiva 6, Bloqueio 20, Resistência 16

CACHORRO — ****** — Escala +0

O melhor amigo do homem

Força: 2D
Destreza: 2D+1
Inteligência: 0D
Presença: 1D

- **Defesas:** Esquiva 7, Resistência 6

ELEFANTE — ****** — Escala +5

Eles nunca esquecem

Força: 4D+1
Destreza: 1D
Inteligência: 0D
Presença: 1D

- **Defesas:** Esquiva 3, Resistência 13

CAVALO — ****** — Escala +0

Montaria

Força: 4D+2
Destreza: 2D+2
Inteligência: 0D
Presença: 1D

- **Defesas:** Esquiva 8, Resistência 14

TIGRE — ****** — Escala +0

Felino das selvas

Força: 3D+1
Destreza: 3D+2
Inteligência: 0D
Presença: 1D

- **Perícias:** Luta 5D+1, Furtividade 4D+2
- **Defesas:** Esquiva 11, Bloqueio 16, Resistência 10

LOBO ****** Escala +0

Junte-se a matilha

Força: 3D+2
Destreza: 2D+1

Inteligência: 0D
Presença: 1D

- **Perícias:** Luta 4D+2, Esquiva 4D+1
- **Defesas:** Esquiva 13, Bloqueio 14, Resistência 11

PERSONAGENS MODERNOS

BANDIDO ****** Escala +0

Criminoso das ruas

Força: 2D+2
Destreza: 2D+1

Inteligência: 3D
Presença: 1D+1

- **Perícias:** Luta 3D, Armas de Fogo 3D
- **Equipamentos:** Pé de cabra, Pistola Pesada (Dano: 4D), máscara de ski.
- **Defesas:** Esquiva 7, Bloqueio 9, Resistência 8

ESPIÃO ******** Escala +0

Licença para matar

Força: 2D+2
Destreza: 3D+1

Inteligência: 3D
Presença: 3D

- **Perícias:** Esquiva 5D+1, Armas de Fogo 5D+1, Furtividade 4D
- **Equipamentos: Câmera**, passaporte, pistola, celular criptografado, carro esportivo e pílula de suicídio.
- **Defesas:** Esquiva 16, Bloqueio 9, Resistência 8

FALSÁRIO ******* Escala +0

Gostaria de propor um trato...

Força: 2D
Destreza: 2D+1

Inteligência: 3D+1
Presença: 3D+1

- **Perícias:** Esquiva 3D+1, Provocar 5D+2, Comunicação 5D
- **Equipamentos:** Grana falsa, Identidade Falsa, Cartão de Crédito clonado
- **Defesas:** Esquiva 10, Bloqueio 6, Aparo 6, Resistência 6

NINJA ******** Escala +0

O agente das sombras

Força: 3D+1
Destreza: 4D

Inteligência: 2D+2
Presença: 2D

- **Perícias:** Luta 5D, Esquiva 5D, Furtividade 5D, Armas de Contato 5D+1
- **Vantagens:**
- **Equipamentos:** Katana (6D)
- **Defesas:** Esquiva 15, Bloqueio 15, Aparo 16, Resistência 7

POLICIAL ****** Escala +0

Servir e proteger

Força: 2D+2
Destreza: 2D+1

Inteligência: 2D
Presença: 2D

- **Perícias:** Luta 3D, Armas de Fogo 3D, Investigação 3D
- **Equipamentos:** Colete a prova de balas, pistola, algemas
- **Defesas:** Esquiva 7, Bloqueio 9, Resistência 8 (11)

SOLDADO ******* Escala +0

Volte para o fronte!

Força: 3D+1
Destreza: 2D+1

Inteligência: 2D
Presença: 2D

- **Perícias:** Esquiva 3D+1, Armas de Fogo 4D+1
- **Equipamentos:** Armadura de combate, rifle
- **Defesas:** Esquiva 10, Bloqueio 10, Resistência 10 (16)

PERSONAGENS DE FICÇÃO CIENTÍFICA

CAVALEIRO MÍSTICO **** Escala +0

Guerreiros da Verdade

Força: 3D **Inteligência:** 3D
Destreza: 3D+2 **Presença:** 2D+1

- **Perícias:** Comunicação 5D+1, Liderança 5D, Esquiva 6D+1, Conhecimento (Misticismo) 8D, Armas de Contato 6D+2
- **Vantagem:** Arcano
- **Feitiços:** Influência, Ilusão, Dano, Controlar Animais, Infravisão, Predição, Telepatia e Telecinese
- **Equipamentos:** Espada de Luz
- **Defesas:** Esquiva 19, Bloqueio 9, Aparo 20, Resistência 9

CYBER POLICIAL *** Escala +0

Mãos na cabeça, cidadão

Força: 4D **Inteligência:** 2D+1
Destreza: 3D+1 **Presença:** 2D+1

- **Perícias:** Luta 5D, Esquiva 4D+1, Armas de fogo 4D+1, Condução 4D+1
- **Vantagem:** Cibernético (Armadura Natural +3, Complicação: Energia)
- **Equipamentos:** Armadura de Combate Moderna, pistola pesada, rifle
- **Defesas:** Esquiva 13, Bloqueio 15, Aparo 12, Resistência 12 (21)

GAROTO GÊNIO ** Escala +0

Você não sabia disso? Hah!

Força: 1D+1 **Inteligência:** 3D+2
Destreza: 3D **Presença:** 2D

- **Perícias:** Esquiva 5D, Conhecimento (Ciência) 4D+2, Ofício 4D+2
- **Equipamentos:** Bolinhas de Gude, Canivete Suíço e Guia da Galáxia
- **Defesas:** Esquiva 15, Bloqueio 4, Aparo 4, Resistência 4

MÍSTICO APRENDIZ *** Escala +0

Pupilo devoto

Força: 3D **Inteligência:** 3D
Destreza: 3D+2 **Presença:** 2D+1

- **Perícias:** Esquiva 4D+2, Conhecimento (Misticismo) 5D, Armas de Contato 4D
- **Vantagem:** Arcano
- **Feitiços:** Influência, Ilusão, Telepatia e Telecinese,
- **Equipamentos:** Espada de Luz
- **Defesas:** Esquiva 14, Bloqueio 9, Aparo 12, Resistência 9

PILOTO REPTOIDE *** Escala +0

Trapaceiro com coração de ouro

Força: 4D **Inteligência:** 2D+1
Destreza: 3D+1 **Presença:** 2D+1

- **Perícias:** Esquiva 5D+1, Furtividade 4D, Armas de Fogo 4D, Condução 5D
- **Vantagem:** Reptiliano
- **Complicação:** Sombra do Passado (Dívida com Contrabandistas)
- **Equipamentos:** Pistola de Plasma, Infiltrador Espacial
- **Defesas:** Esquiva 16, Bloqueio 12, Aparo 12, Resistência 12 (13)

ROBÔ MECÂNICO * Escala +0

Bip, bip

Força: 3D **Inteligência:** 4D
Destreza: 1D+2 **Presença:** 1D+1

- **Perícias:** Navegação 5D, Ofício 5D, Atletismo 4D
- **Vantagem:** Robô, Cibernético (Invocar Itens, Complicação: Rastros)
- **Complicação:** Código Pessoal (Nunca Machucar um Humano)
- **Defesas:** Esquiva 5, Bloqueio 9, Resistência 9

PERSONAGENS DA ERA PULP

ANCIÃO CÓSMICO ********* Escala +40

Coisa Que Não Deveria Existir
Força: 5D **Inteligência:** 10D
Destreza: 3D+2 **Presença:** 10D

- **Perícias:** Conhecimento 17D
- **Aspectos Extraordinários:** Divindade Cósmica.
- **Defesas:** Esquiva 11, Bloqueio 15, Resistência 15

CIENTISTA LOUCO ****** Escala +0

Está VIVO! Bwahaha!
Força: 2D **Inteligência:** 4D
Destreza: 2D **Presença:** 2D

- **Perícias:** Esquiva 4D, Ofício 6D, Conhecimento (Ciência) 7D
- **Complicação:** Insano
- **Defesas:** Esquiva 12, Bloqueio 6, Resistência 6

CULTISTA ****** Escala +0

Testemunhem!
Força: 2D **Inteligência:** 2D+1
Destreza: 2D **Presença:** 1D+2

- **Perícias:** Luta 3D, Furtividade 3D, Conhecimento (Misticismo) 3D
- **Equipamentos:** Túnica sinistra com um capuz
- **Defesas:** Esquiva 6, Bloqueio 9, Aparo 6, Resistência 6

FEMME FATALE ****** Escala +0

Sedutora e perigosa
Força: 1D+2 **Inteligência:** 2D+1
Destreza: 2D **Presença:** 3D

- **Perícias:** Luta 2D+2, Esquiva 4D, Comunicação 5D
- **Equipamentos:** Pistola, Batom e Cigarros
- **Defesas:** Esquiva 12, Bloqueio 8, Aparo 5, Resistência 5

GUERREIRO DO POVO ESCAMA ******* Escala +0

Habitante das profundezas da Terra
Força: 2D+1 **Inteligência:** 2D
Destreza: 2D+2 **Presença:** 3D

- **Perícias:** Esquiva 3D+2, Armas de Contato 3D+1, Furtividade 4D
- **Vantagem:** Mutação (Predição)
- **Defesas:** Esquiva 11, Bloqueio 7, Aparo 10, Resistência 7

PERSONAGENS FANTÁSTICOS

ANÃO GUERREIRO ******* Escala +0

Machados, barbas e cerveja
Força: 4D **Inteligência:** 2D
Destreza: 2D **Presença:** 2D

- **Perícias:** Armas de Contato 5D, Luta 5D, Esquiva 3D
- **Vantagens:** Anão.
- **Equipamento:** Cota de Malha, Machado de Guerra
- **Defesas:** Esquiva 9, Bloqueio 15, Aparo 15, Resistência 8 (14)

ARQUEIRO ELFO ******* Escala +0

Guardião da Floresta
Força: 2D **Inteligência:** 2D
Destreza: 4D **Presença:** 2D

- **Perícias:** Armas de Disparo 5D, Esquiva 5D, Armas de Contato 3D
- **Vantagens:** Elfo
- **Equipamento:** Arco Longo, Armadura de Couro, Espada
- **Defesas:** Esquiva 15, Bloqueio 6, Aparo 9, Resistência 6 (8)

BÁRBARO ****** Escala +0

Selvagem do Norte

Força: 3D+2 **Inteligência:** 1D+2
Destreza: 2D+1 **Presença:** 2D+1

- **Perícias:** Luta 4D+2, Esquiva 4D+1, Armas de Contato 5D+2, Percepção 3D+2
- **Equipamento:** Armadura de Couro, Espada de Duas Mãos
- **Defesas:** Esquiva 13, Bloqueio 14, Aparo 17, Resistência 11 (13)

CAVALEIRO ******* Escala +0

Pelo Rei!

Força: 3D+1 **Inteligência:** 2D
Destreza: 2D+2 **Presença:** 2D

- **Perícias:** Esquiva 3D+2, Armas de Contato 4D+2, Condução 3D
- **Equipamento:** Cavalo, Armadura de Placas, Escudo, Espada
- **Defesas:** Esquiva 11, Bloqueio 10, Aparo 14, Resistência 10 (23)

CLÉRIGO ******* Escala +0

Sacerdote, druida, monge

Força: 2D+1 **Inteligência:** 2D+2
Destreza: 2D **Presença:** 3D

- **Perícias:** Esquiva 3D, Conhecimento (Misticismo) 4D+2
- **Vantagens:** Arcano
- **Poderes Extraordinários:** Cura, Escudo de Força, Anular Poder e Influência
- **Equipamento:** Cota de Malha, Cajado
- **Defesas:** Esquiva 9, Bloqueio 7, Aparo 7, Resistência 7 (13)

FEITICEIRO ******** Escala +0

Um Mago nunca se atrasa

Força: 1D+2 **Inteligência:** 4D
Destreza: 2D+1 **Presença:** 2D

- **Perícias:** Esquiva 3D+1, Conhecimento (Misticismo) 6D
- **Vantagens:** Arcano
- **Poderes Extraordinários:** diversos.
- **Equipamento:** Cajado e Adaga
- **Defesas:** Esquiva 10, Bloqueio 4, Aparo 4, Resistência 5

GUARDA ****** Escala +0

Guarda, soldado ou gladiador

Força: 3D **Inteligência:** 2D
Destreza: 2D **Presença:** 2D

- **Perícias:** Luta 4D, Esquiva 3D, Armas de Contato 4D
- **Equipamento:** Armadura de Couro, Espada ou Maça
- **Defesas:** Esquiva 9, Bloqueio 12, Aparo 12, Resistência 9 (11)

LADRÃO ****** Escala +0

O que é seu é meu.

Força: 2D **Inteligência:** 3D+1
Destreza: 4D **Presença:** 2D+2

- **Perícias:** Ofício 3D, Ladroagem 4D, Furtividade 5D
- **Equipamento:** Armadura de Couro, Ferramentas de Chaveiro, Faca
- **Defesas:** Esquiva 9, Bloqueio 12, Aparo 12, Resistência 9 (11)

PIRATA ******* Escala +0

Yoho!

Força: 2D **Inteligência:** 2D
Destreza: 4D **Presença:** 2D

- **Perícias:** Luta 3D, Esquiva 5D, Navegação 3D, Armas de Contato 4D
- **Equipamento:** Espada, Mapa, Luneta e Papagaio
- **Defesas:** Esquiva 15, Bloqueio 9, Aparo 12, Resistência 6

BESTIÁRIO

CÃO DO INFERNO ******* Escala +0

Lacaio do capiroto

Força: 3D+2 **Inteligência:** 1D
Destreza: 2D+1 **Presença:** 1D

- **Perícias:** Baforada 4D+1, Luta 4D+2, Esquiva 3D+1, Rastrear 5D
- **Vantagens:** Mutação (Disparo de Energia, Fogo)
- **Defesas:** Esquiva 10, Bloqueio 14, Resistência 11

CENTAURO ****** Escala +0

meio cavalo, meio homem

Força: 4D **Inteligência:** 1D+2
Destreza: 2D+1 **Presença:** 2D

- **Perícias:** Armas de Disparo 4D+1, Esquiva 3D+1, Vigor 5D
- **Equipamento:** Arco e Flecha
- **Defesas:** Esquiva 10, Bloqueio 12, Aparo 12, Resistência 12

DEMÔNIO (MENOR) ******** Escala +0

Quem ousa me invocar para este plano medíocre?

Força: 3D **Inteligência:** 3D+1
Destreza: 2D+2 **Presença:** 5D

- **Perícias:** Luta 5D, Esquiva 4D+2, Provocar 7D, Comunicação 6D
- **Vantagens:** Fala todas as línguas, Mutação (Regeneração)
- **Defesas:** Esquiva 14, Bloqueio 15, Resistência 9

DRAGÃO ********* Escala +10

Terror sob a montanha, pesadelo nos céus

Força: 4D **Inteligência:** 4D
Destreza: 2D **Presença:** 3D

- **Perícias:** Luta 5D, Baforada 5D
- **Ataques:** Mordida (8D de dano (Escala +0) ou 4D de dano (Escala +10)),
  - Ataque de Cauda (4D de dano, Escala +0)
  - Baforada (3D de dano, alcance Médio)
- **Vantagens:** Mutação **(**Armadura Natural), Mutação (Voo, Voo Ligeiro)
- **Defesas:** Esquiva 6, Bloqueio 15, Resistência 12 (15)

ELEMENTAL DO FOGO ******* Escala +0

Chama viva

Força: 4D+1 **Inteligência:** 1D
Destreza: 4D+2 **Presença:** 1D

- **Perícias:** Luta 5D+1, Esquiva 5D+2
- **Vantagens:** Mutação (Imitar Matéria (Fogo), controle de matéria, permanente)
- **Defesas:** Esquiva 17, Bloqueio 16, Resistência 13

ESQUELETO ****** Escala +0

Morto vivo osso duro de roer

Força: 2D **Inteligência:** 0D
Destreza: 3D **Presença:** 0D

- **Defesas:** Esquiva 9, Bloqueio 6, Aparo 6, Resistência 6
-

FADA ***** Escala +0

Criatura encantada da floresta

Força: 1D **Inteligência:** 2D
Destreza: 4D+1 **Presença:** 2D+2

- **Perícias:** Atletismo 3D, Esquiva 6D+1, Conhecimento (Misticismo) 4D
- **Vantagens:** Arcano, Mutação (Voo, Voo Ligeiro)
- **Poderes Extraordinários:** Influência, Ilusão, Infravisão
- **Defesas:** Esquiva 19, Bloqueio 3, Resistência 3

FANTASMA **** Escala +0

Alma perdida

Força: 0D **Inteligência:** 3D+2
Destreza: 4D **Presença:** 3D+1

- **Perícias:** Briga 4D+2, Esquiva 5D, Furtividade 6D
- **Vantagens:** Mutação (Atravessar sólidos, permanente e só pode ser ferido por armas mágicas – use a Inteligência ao invés de Força para resistir e causar dano), Mutação (Telepatia, Explosões Mentais – o alvo irá ficar apavorado e descontrolado)
- **Poderes Extraordinários:** Influência, Ilusão, Infravisão
- **Defesas:** Esquiva 15, Bloqueio 14, Resistência 11

GÁRGULA *** Escala +0

Guardião monstruoso de pedra

Força: 2D **Inteligência:** 1D
Destreza: 2D+2 **Presença:** 1D

- **Perícias:** Luta 4D+1, Esquiva 4D, Percepção 4D, Investigação 3D+2, Vigor 4D, Furtividade 4D+1
- **Vantagens:** Mutação (Voo), Mutação (Armadura Natural, Armadura Aprimorada)
- **Defesas:** Esquiva 12, Bloqueio 13, Resistência 6 (12)

GIGANTE ***** Escala +10

Fee-fi-fo-fum

Força: 5D **Inteligência:** 2D
Destreza: 2D **Presença:** 3D

- **Perícias:** Luta 7D, Armas de Contato 7D , Armas de Arremesso 4D
- **Equipamentos:** Maça, Atiradeira (3D de dano, Alcance: Médio)
- **Defesas:** Esquiva 6, Bloqueio 21, Resistência 15

GOBLIN ** Escala +0

Criaturinha irritante e covarde

Força: 1D+1 **Inteligência:** 1D+1
Destreza: 2D+1 **Presença:** 1D

- **Perícias:** Armas de Disparo 3D, Esquiva 3D+1, Furtividade 2D+2
- **Equipamentos:** Arco e Flecha, faca e escudo
- **Defesas:** Esquiva 10, Bloqueio 4, Resistência 4 (8)

GOLEM **** Escala +10

Construtos da destruição

Força: 4D+1 **Inteligência:** 1D
Destreza: 2D **Presença:** 1D

- **Perícias:** Luta 6D+1, Esquiva 4D, Atletismo 6D+1
- **Vantagens:** Mutação (Armadura Natural)
- **Defesas:** Esquiva 12, Bloqueio 19, Resistência 13 (16)

GRIFO *** Escala +0

Caçadores do céu

Força: 3D+2 **Inteligência:** 1D
Destreza: 3D+1 **Presença:** 1D

- **Perícias:** Luta 5D, Esquiva 5D+1, Vigor 6D
- **Vantagens:** Mutação (Voo, Voo Ligeiro), Mutação (Arma Natural, Bico)
- **Defesas:** Esquiva 16, Bloqueio 15, Resistência 11

HARPIA *** Escala +0

Meia Mulher meia águia, devoradora

Força: 2D+2 **Inteligência:** 2D
Destreza: 3D+1 **Presença:** 1D

- **Perícias:** Luta 4D+2, Esquiva 5D, Furtividade 5D
- **Vantagens:** Mutação (Voo, Voo Ligeiro), Mutação (Arma Natural, Garras)
- **Defesas:** Esquiva 15, Bloqueio 14, Resistência 8

HIDRA ***** Escala +10

Dragão de sete cabeças **Força:** 3D **Inteligência:** 1D
Destreza: 2D **Presença:** 1D

- **Perícias:** Luta 5D, Percepção 4D
- **Vantagens:** Cabeças de Hidra (A Hidra começa com três cabeças com um nível de ferimento cada uma. Uma cabeça é destruída se receber o dano de um nível. Três turnos depois que a cabeça for destruída, duas novas nascem no lugar. Estas cabeças também possuem um nível de ferimento). Ataques Extras (faça um ataque extra, sem penalidades, para cada cabeça viva).
- **Defesas:** Esquiva 6, Bloqueio 15, Resistência 9

MEDUSA ***** Escala +0

Doida de pedra **Força:** 2D+2 **Inteligência:** 2D+2
Destreza: 2D+2 **Presença:** 1D

- **Perícias:** Armas de Disparo 4D+2, Esquiva 4D+2, Furtividade 4D
- **Equipamento:** Arco e Flecha.
- **Vantagens:** Mutação (Lentidão, Petrificação)
- **Defesas:** Esquiva 14, Bloqueio 8, Resistência 10

MINOTAURO *** Escala +0

O Senhor dos Labirintos **Força:** 5D+2 **Inteligência:** 1D+2
Destreza: 2D+1 **Presença:** 1D+1

- **Perícias:** Armas de Contato 6D+2, Esquiva 3D+1, Investigar 5D+2
- **Equipamento:** Lança
- **Defesas:** Esquiva 10, Bloqueio 17, Aparo 20, Resistência 17

OGRO **** Escala +5

Mercenários horrendos e gigantes **Força:** 4D **Inteligência:** 1D+1
Destreza: 1D+1 **Presença:** 1D+1

- **Perícias:** Armas de Contato 6D, Luta 5D+2, Esquiva 3D+1
- **Equipamento:** Machado, Armadura de Couro.
- **Defesas:** Esquiva 10, Bloqueio 17, Aparo 18, Resistência 12 (14)

ORC *** Escala +0

Bárbaros monstruosos **Força:** 3D+1 **Inteligência:** 1D+2
Destreza: 2D **Presença:** 1D

- **Perícias:** Esquiva 3D, Furtividade 3D, Armas de Contato 4D+1
- **Equipamento:** Espada, escudo.
- **Defesas:** Esquiva 9, Bloqueio 10, Aparo 13, Resistência 10 (14)

RATO GIGANTE ** Escala +0

Lacaios do esgoto **Força:** 3D **Inteligência:** 0D
Destreza: 2D **Presença:** 1D

- **Perícias:** Atletismo 4D, Luta 4D, Esquiva 3D
- **Defesas:** Esquiva 9, Bloqueio 12, Resistência 9

TROLL **** Escala +0

Monstros assassinos e sombrios **Força:** 6D **Inteligência:** 1D
Destreza: 2D **Presença:** 1D

- **Vantagens:** Mutação (Regeneração)
- **Complicações:** Vulnerável ao fogo (agravante +2D pontos de dano)
- **Equipamento:** Clava.
- **Defesas:** Esquiva 6, Bloqueio 18, Aparo 18, Resistência 18

VAMPIRO ********* Escala +0

Hominis nocturna

Força: 3D+1
Destreza: 4D+1
Inteligência: 3D+1
Presença: 4D

- **Perícias:** Atletismo 5D, Luta 5D, Esquiva 6D+1, Conhecimento 5D, Comunicação 6D, Furtividade 5D
- **Vantagens:** Aspecto Extraordinário (Vampiro – veja Complicações e Poderes Extraordinários abaixo)
- **Complicações:** Vulnerabilidade à luz do sol (o vampiro sobre uma penalidade de -2D em todas as suas jogadas e -6 em todas as suas defesas enquanto estiver em contato direto com o sol). Torpor (acertar um vampiro com uma estaca no coração irá adicionar +25 à dificuldade do ataque em qualquer tentativa, mas irá matá-lo instantaneamente)
- **Poderes Extraordinários:** Dano, Disfarce, Escalada Extraordinária, Ilusão, Mudar de forma e Telepatia.
- **Defesas:** Esquiva 19, Bloqueio 15, Aparo 10, Resistência 10

ZUMBI ****** Escala +0

Morto-vivo

Força: 3D
Destreza: 2D
Inteligência: 0D
Presença: 0D

Defesas: Esquiva 6, Bloqueio 9, Aparo 9, Resistência 9

AJUSTANDO AS REGRAS

Ajustar as regras do jogo para adequar ao seu estilo de jogo é algo praticamente certo a medida que você se familiariza com elas. Com algumas poucas mudanças você pode transformar um jogo tipicamente aventuresco em algo mais letal e perigoso para suas aventuras de terror. Embora seja sempre bom lembrar que todas as regras neste livro são opcionais ao se preparar para um jogo, as orientações a seguir foram escritas para servir de exemplo e inspiração caso queira ajustar o jogo quando houver necessidade.

RENOMEANDO ATRIBUTOS

Ao alterar os nomes dos atributos, o Mestre de Jogo pode influenciar a maneira que o jogo é percebido pelos jogadores. Para jogos de *Capa & Espada*, por exemplo, os quatro atributos poderiam se chamar Força, Graça, Razão e Pose. Se o jogo é sobre heróis do tipo "casca grossa" que vimos nos filmes de ação dos anos 80 eles poderiam se chamar Músculo, Movimento, Miolo e Atitude.

DADOS DE ATRIBUTOS

Um personagem jogador padrão possui 12 dados para gastar entre os atributos. Isso o torna competente e heroico (mas não invencível). Ao mudar o número de dados disponíveis, você pode adequar conceitos mais ou menos heroicos. A tabela abaixo provê algumas orientações sobre quantos dados devem ser disponibilizados aos jogadores, de acordo com o nível de poder desejado para os personagens:

Dados	Tipo de Personagem
8D	Pessoa Comum
9D	Experiente. Aventureiro treinado para o trabalho.
10D	Competente. Um aventureiro que irá se dar bem em sua especialidade.
11D	Veterano. Se sobressai em relação aos demais.
12D	Heroico. O nível padrão do jogo
13D	Campeão. Possui competências em quase tudo.
14D +	Uma lenda viva em seu mundo.

LIMITE DE ROLAGEM

Alguns grupos não gostam da ideia de jogar muitos dados, partindo do princípio de que somar muitos números pode tornar o jogo lento. Se for este o seu caso, você pode impor um limite na quantidade de dados que é jogada de uma vez. Sugerimos o limite de 5 dados. Se um personagem possui mais que 5D em uma jogada, cada dado acima do limite é convertido em um bônus de +3. Por exemplo: um Mestre de Jogo estipulou um limite de 5 dados em sua mesa. Um personagem com 7D+1 em Armas de Fogo irá jogar 5 dados e adicionar 7 ao resultado (+1 da perícia e +6 para os dois dados excedentes).

MEIO CAMINHO ANDADO

Para acelerar ainda mais as coisas, opte por determinar que, se o número de dados em uma jogada for igual a metade da dificuldade (ou mais), o Mestre de Jogo pode estipular um sucesso automático.

COMPRANDO NOVAS VANTAGENS

Jogador, se houver uma boa explicação e o Mestre concordar, você pode comprar uma vantagem após à criação de personagens, pagando, em Pontos de Personagem, 10 vezes o custo original. Nem todas as vantagens fazem sentido, no entanto: um personagem humano não acorda como um elfo, de repente.

PAGANDO POR COMPLICAÇÕES

Para se livrar de uma complicação o Mestre deverá impor um preço de, pelo menos, 20 Pontos de Personagem, assumindo que seja apropriado para a história deixar uma das complicações de lado. Outra alternativa é permitir a troca de uma complicação por outra, sem custos, por conta da progressão do personagem e sua vivência nas aventuras.

PONTOS DE VIDA

No lugar dos Níveis de Ferimento, o Mestre de Jogo pode estipular o uso de Pontos de Vida (PV). Nesta variação, os jogadores fazem uma jogada de dados igual à Força do personagem e somam 20 ao resultado. Esta é a quantidade de pontos de dano que os personagens podem sofrer antes de morrer. Se o Mestre desejar uma quantidade menos aleatória, os Pontos de Vida equivalem a 20 + (4 pontos por dado de Força).

Resistência ao Dano (RD): quando utilizar Pontos de Vida, a Resistência é substituída pela Resistência ao Dano e depende exclusivamente da armadura que está usando. Para efeitos práticos, qualquer criatura ou personagem secundário que não possua um número entre parênteses em suas estatísticas de Resistência não possuem Resistência à Dano. Os que possuem, irão contar como RD apenas a diferença entre o valor entre parênteses e o valor regular. O Mestre pode definir habilidades especiais que garantem bônus a este total. Pontos Heroicos podem ser gastos para adquirir um bônus de +6 na Resistência ao Dano de um único ataque.

Dano: Quando um personagem é atingido, subtraia do dano total o valor de RD; Se a diferença é de um ou mais pontos, ela é subtraída da sua quantidade atual de Pontos de Vida. Se reduzidos para 0 PV, o personagem está morto.

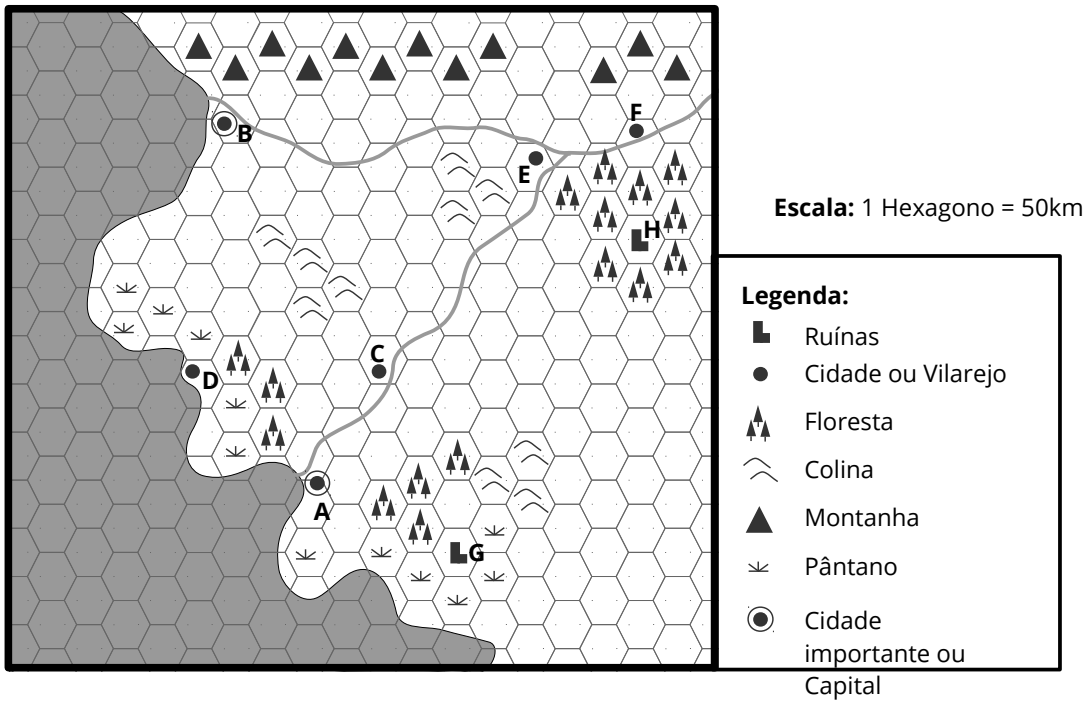
Cura Natural: Para cura, o personagem precisa de um longo descanso. Depois de descansar por 8 horas, o personagem deve fazer um teste de Força e o nível de sucesso determina quantos pontos de vida são restaurados, de acordo com a tabela abaixo:

Dificuldade (Teste de Força)	Pontos de Vida restaurados
Muito Fácil	+2
Fácil	1D
Moderado	2D
Difícil	3D
Muito Difícil	4D
Heroico	5D

Cura assistida (Medicina): Uma vez por dia, um personagem pode ajudar o outro realizando um teste de Medicina. O número de pontos de vida restaurado é baseado no nível de sucesso alcançado e usa a mesma tabela que o Teste de Força, descrita acima.

Ajustando a Letalidade: Ao aumentar ou diminuir o número base para determinar a quantidade de pontos de vida, a letalidade do jogo é alterada. Para jogos heroicos e cinematográficos, o Mestre de Jogo pode permitir aos jogadores duplicar o total ou jogar duas vezes os dados de Força para determinar a quantidade inicial de Pontos de Vida. Jogos mais letais podem estipular que uma quantidade inicial de PV menor. Por exemplo: igual a três vezes a quantidade de dados de Força.

CARCÁSSIA



Carcássia talvez tenha sido, algum dia, um lugar esplendoroso e próspero. Hoje, no entanto, este continente é apenas um mundo em ruínas, com reinos decadentes e imundos, montanhas inexploradas, ermos perigosos e vilarejos pouco receptivos.

Após o castigo de 300 anos do Longo Inverno, o mundo volta a respirar ar fresco e as antigas linhagens nobres buscam estabelecer os novos reinos de Carcássia. Esta é uma época perfeita para grandes aventuras pois as ruínas do antigo império escondem as verdadeiras relíquias de um passado esquecido e as tradições poderosas de um conhecimento perdido. Este é o seu momento, bravo explorador de mundos! Abrace a vida aventureira em nome da glória e fortuna!

Mas Carcássia é também um mundo perigoso. As fronteiras da nova civilização se encontram em conflito com os bárbaros do norte; tribos nômades de cultura selvagem e verdadeiros adoradores da guerra, pilhagem e destruição. As docas dos portos e vielas das capitais são agora dominadas pelas as guildas de ladrões que estabelecem o poder paralelo, na base da ameaça, extorsão e crimes. Nas sombras dos templos abandonados os Seguidores da Serpente juram trazer de volta a Rainha Serpente ao plano de existência para que possa governar o mundo que conhecemos.

É neste momento tribulado que surgem os bravos aventureiros que exploram o desconhecido, desvendam os grandes mistérios do mundo e enfrentam as ameaças em verdadeiras aventuras fantásticas!

Você pode criar qualquer povoado ou ponto de interesse para o cenário e existem alguns pontos importantes, dignos de nota para você se inspirar:

[A] Artoria: Esta é a esplendorosa capital do reino de Verania. Suas ruas movimentadas, docas lotadas, tavernas abarrotadas e praças comerciais cheias são a confluência do mundo conhecido. Aqui você vai encontrar todo tipo de gente e todo tipo de coisa, seja isso bom ou ruim. Seus distritos são distribuídos por atividades: porto, comércio, residências e templos. Cuidado! Aqui as guildas dos ladrões estão mais poderosas e influentes do que nunca!

[B] Porto das Brumas: Este enorme porto foi um polo comercial importante nos tempos imperiais, quando suas fronteiras eram mais amplas. Hoje, o Porto das Brumas é uma triste constatação da queda do império: suas atuais construções são improvisadas e empilhadas sobre enormes ruínas. O porto é dominado pelas sombrias e ardilosas guildas de assassinos e é um ninho de ladrões e criminosos. Pessoas do mundo todo pisam no Portos das Brumas quase sempre por um dos dois motivos mais corriqueiros: devem algo para a lei e buscam refúgio ou estão aqui para encomendar a morte de alguém. Desespero, medo e violência é o que rodeia os habitantes do Porto das Brumas e visitantes iludidos com boas intenções.

[C] Vila das Balsas: Esta receptiva vila é formada por estranhas casas que ficam à beira do rio. Além da pesca, a principal atividade é o que dá nome ao lugar: balsas por todos os lados. Dali é possível acelerar as viagens para Entre

Rios ou para Capital, com relativa segurança. No entanto, a viagem rio acima é bem mais cara, por conta das dificuldades extras e pela pouca procura.

[D] Porto dos Pântanos: Este é um porto humilde, que é usado como posto de abastecimento para embarcações com menos autonomia. Aqui, o culto da Rainha Serpente é forte e seus cultistas parecem buscar algo nos pântanos dos arredores. Lendas contam sobre um templo que fora construído por ali há muito tempo. Os nativos do Porto estão curiosos a este respeito, mas também deixam taverneiros e donos de estalagens receosos pois, os cultistas tendem a não ser os melhores hóspedes.

[E] Entre Rios: Esta cidade vive exclusivamente da pesca. Vive momentos dramáticos pois temem as constantes investidas dos bárbaros e sabem que é uma questão de tempo até que eles mesmos sejam os alvos. O rei enviou guardas para patrulhar as fronteiras e agora usam Entre Rios como posto avançado. O clima é incerto e intimidador pois a presença da guarda também transformou o cotidiano destes pacíficos habitantes.

[F] Rocha Negra: Esta é o último dos pontos civilizados de Carcássia. É uma cidadela onde todos os colonos sobreviventes da invasão bárbara foram obrigados a buscar abrigo. Rocha Negra atualmente sofre de superlotação e qualquer ajuda com alimentos acaba garantindo a entrada de visitantes, pelo menos, temporariamente.

[G] Templo da Serpente: Misterioso, sombrio e perigoso. Aqui escondem-se os segredos do antigo culto da Rainha Serpente. Seus arredores são dominados por acampamentos de cultistas e seguidores insanos. Os sacerdotes buscam proferir antigos rituais, mas o Templo está dominado por uma ameaça ancestral e aterrorizante, disforme e demoníaca. Do seu lado estão os feitiços, armadilhas e criaturas que guardam o templo desde o tempo em que o Império travava sua batalha contra as Hordas do Caos.

[H] Torre do Lorde Bruxo: Zorcar, um feiticeiro maligno, velho e decrépito habita uma torre alta e assustadora no meio da floresta. Aqui, ele arquiteta seus feitiços e guarda tomos preciosos. Ele tem sob seus serviços uma tribo de orcs que vieram com os bárbaros durante a primeira onda de invasão. Ele usa a tribo como guarda pessoal e não deixa ninguém se aproximar da torre – pois sabe que as joias e tomos são alvo de ladrões oportunistas e aventureiros sem escrúpulos.

TEMAS DO JOGO

Vamos estabelecer em que tipo de coisas uma aventura típica de Carcássia irá tratar. Os personagens estarão envoltos em muitos problemas e buscas pessoais, mas invariavelmente irão abraçar três temas importantes: explorar o desconhecido, desvendar mistérios e enfrentar ameaças.

EXPLORAR O DESCONHECIDO

Carcássia é um continente devastado por guerras e um inverno de 300 anos. Os resquícios de uma Era Imperial foram reduzidas à condição de ruínas sombrias, muitas vezes ocultas aos olhos destreinados ou desinteressados. Os personagens irão explorar lugares inóspitos, paisagens exóticas, construções antigas abandonadas, ermos selvagens e masmorras esquecidas.

O que exatamente irá motivá-los a fazer isso é por conta de suas buscas pessoais e as ameaças que irão se opor a eles. No entanto, o clima de exploração de lugares desconhecidos e exóticos deve ser o tom da maioria das expedições e jornadas dos aventureiros.

DESVENDAR MISTÉRIOS

Muito do que se sabia foi perdido por conta do Castigo Invernal. As grandes nações e seus conhecimentos pereceram e as tradições caíram no esquecimento, tornando-se lendas de um passado distante. Carcássia reserva muitos mistérios, enterrados nas areias do deserto até os templos subterrâneos nas fronteiras nórdicas. O real motivo do Castigo ainda é um mistério. A redescoberta da magia ainda é restrita a poucos feiticeiros corruptos que tiveram que ceder muita coisa para copiar algumas linhas encantadas dos tomos sujos dos grandes sábios das vidas passadas.

ENFRENTAR AMEAÇAS

Nem todos parecem desejar que a prosperidade de Carcássia seja liderada por linhagens nobres das mesmas famílias que trouxeram o sofrimento para o mundo. Carcássia é um mundo cheio de problemas e ameaças, que dificultam a vida dos personagens e também de todos os que buscam uma vida mais digna nas terras quase sempre fronteiriças. Cultos sombrios e bizarros, nômades selvagens, assassinos ocultos em vielas e, principalmente, criaturas das profundezas que voltaram a caminhar sobre a terra. Os personagens jogadores serão aqueles que irão impedir que o mal prevaleça ou que os oponentes tornem pior o lugar onde vivem.

PROBLEMAS DO CENÁRIO

Após o fim do Castigo Invernal, Carcássia assistiu velhos e novos conflitos emergirem em diversos cantos dos novos reinos. Hoje, o continente é um lugar com problemas que esperam por aventureiros audaciosos dispostos a resolvê-los.

Para o jogo, existem dois problemas atuais e um iminente. Quando estiverem jogando Carcássia, considere envolver os seguintes problemas em suas partidas:

INVASÃO DO NORTE

As fronteiras do norte estão agitadas. Os nômades do norte romperam as montanhas que serviam de barreira entre os novos reinos e as tribos bárbaras. A patrulha da fronteira anda bastante ocupada, com seus patrulheiros de olhos treinados e arcos a postos. Soldados montaram postos avançados, mas isso não parece intimidar os selvagens, que agora marcham sob as cores do clã de Brokgnar, o ruivo. A desolação e falta de esperança parece abater camponeses e

pastores que buscaram no norte a chance de recomeçarem suas vidas e agora se veem rodeados de perigos ainda maiores que aqueles que condenaram suas vidas no sul.

GUILDAS DOMINAM CIDADES

As vielas e docas das grandes cidades escondem muito mais que entulho e ratos. No silêncio do submundo, as guildas de ladrões tramam seus planos e dominam os distritos. A nova onda de crime parece não ser contida tão facilmente pelas guardas reais. As grandes cidades, todas elas, parecem possuir um segundo governo, operando em diferentes níveis. Os aventureiros mais desavisados acabam esbarrando em alguma atividade de uma guilda e as pessoas comuns raramente colaboram com qualquer um que pense e detê-los, por medo de serem os próximos alvos das atividades criminosas de um destes influentes grupos.

CULTO DA RAINHA SERPENTE

O mundo antigo, antes de mergulhar em um inverno de 300 anos, é sempre lembrado como uma era dourada, com o Império dominando o continente de Carcássia como mãos benevolentes plantando prosperidade por onde tocou. Mas, como todo passado idealizado, esta é apenas parte da história. Naquela época, os seguidores da Rainha Serpente dominavam as distantes terras do sul, hoje chamadas de Etin. Este estranho culto foi esquecido após a Guerra e o Inverno, até que os seus templos obscenos foram redescobertos. Agora, os Seguidores da Serpente prometem trazer a Rainha do exílio dos mortos. As atividades deste discreto culto ainda são misteriosos e feitos às escondidas, em templos ocultos e sombrios. Eles preferem a sombra, até que sua rainha volte e governe Carcássia por direito.

PERSONAGENS

Os personagens de Carcássia são meros aventureiros. São pessoas que usam suas habilidades e talentos para explorar locais onde as pessoas comuns normalmente não conseguiriam sobreviver.

As motivações de cada um é o que irá diferenciar o propósito destas habilidades serem usadas no decorrer das aventuras e compete a cada jogador dar a centelha de vida ao seu personagem. Existem aventureiros de diversos tipos e o jogador está livre para criar qualquer conceito, desde que ele esteja de acordo com o cenário.

Eis algumas sugestões do tipo de aventureiro que seu personagem pode ser:

GUERREIRO

Você é um combatente, soldado, mercenário, cavaleiro ou bárbaro. Não importa, você possui algum tipo de treinamento ou prática em campo de batalha. É um mestre de armas e sabe utilizá-las melhor do que ninguém e domina as montarias de guerra.

Você pode ter um propósito para lutar ou simplesmente ser bom no que faz, mas isso tem seu preço: você é a pessoa que todos esperam que seja o defensor, apaziguador ou combatente quando as coisas descambarem para a violência física.

> **Atributos principais:** Força e Destreza
>
> **Perícias sugeridas:** Luta, Esquiva, Armas de Contato, Armas de Disparo, Atletismo
>
> **Vantagens sugeridas:** Ambidestria, Duro de Matar, Senso do Perigo.

FEITICEIRO

Você é um acadêmico que dominou as Tradições Arcanas. Depois de passar muito tempo sobre livros e fórmulas complicadas, você é capaz de coisas extraordinárias. É um dos poucos que possuem um livro de feitiços e que sabem como usá-lo.

Você é um Mago, Bruxo ou Feiticeiro ou um mero conjurador de feitiços, mais do que um combatente ou acrobata. Utiliza-se da astúcia ao invés da força. Enquanto os demais utilizam armas de aço, você domina as forças elementais. Mas todo poder tem seu custo, e as Tradições Arcanas cobram daqueles que ousam tentar dominá-las: elas exigem grande esforço, concentração e autocontrole. Ao menos, é claro que você não se importe com a insanidade mental e exaustão extrema do seu corpo.

> **Atributos principais:** Inteligência
>
> **Perícias sugeridas:** Conhecimento (Misticismo) e Percepção
>
> **Vantagens sugeridas:** Aspecto Extraordinário

SACERDOTE

Você é um druida, clérigo, monge ou peregrino que atendeu o chamado da aventura em nome da divindade que venera. Possui acesso às Tradições de Sacerdote e pode fazer coisas milagrosas em nome do seu deus. No entanto, toda tradição pede algum tipo de voto e dedicação à sua divindade. Não a contrarie, ou poderá perder seus poderes ou sofrer alguma penitência.

Atributos principais: Inteligência e Presença

Perícias sugeridas: Conhecimento (Misticismo) e Medicina

Vantagens sugeridas: Aspecto Extraordinário, Status Social

Complicação sugerida: Dever

Poderes Extraordinários típicos: Controle animal, Controle do clima, Controle de plantas, Cura, Escudo de Força, Influência e Predição.

LADRÃO

Você é um especialista em mecanismos, um aventureiro furtivo, um ladrão. Enquanto o guerreiro toma a frente da batalha você prefere adotar outras táticas: a da furtividade e emboscada. Sabe como se aproveitar das situações em que não é percebido para furtar bolsos, sumir de vista ou até mesmo atacar de surpresa. O problema é que você é um ladrão e a reputação deste tipo de aventureiro o precede negativamente, não importa o quão nobre e bem intencionado seja o uso que faz de seus talentos.

Atributos principais: Destreza

Perícias sugeridas: Ladroagem, Furtividade, Enganar, Armas de Disparo, Armas de Contato, Esquiva.

Vantagens sugeridas: Aliado, Sentido Aguçado, Senso de Direção

DICAS PARA O MESTRE

Carcássia é um típico cenário de Espada & Feitiçaria, um subgênero da fantasia. Neste tipo de história, a fantasia é tida como "menos glamorosa" e os elementos extraordinários são mais temíveis do que corriqueiros.

Todos os elementos do cenário apresentados foram pensados com algumas premissas deste estilo e elas devem, em algum grau, refletir nas histórias resultantes na mesa de jogo. Os principais elementos da Espada & Feitiçaria que Carcássia abraça são:

A Magia é algo perigoso: O poder místico corrompe e também cobra seu preço. Existe um motivo pelo qual as tradições foram esquecidas há séculos e há riscos em desenterrar este conhecimento. As tradições místicas que os personagens acessam no jogo devem possuir desvantagens que refletem o quão traiçoeira a feitiçaria pode ser e falhas na ativação de feitiços podem exigir testes de Vontade para evitar de levar o conjurador à insanidade (v. em "Pânico e Insanidade").

Cidades de Aventura: Não existem muitas cidades em Carcássia, mas as poucas que existem imploram por aventureiros. As cidades são exóticas, turbulentas, povoadas, desorganizadas e labirínticas. Sempre existe algo excepcional acontecendo, algum problema a ser resolvido ou alguém interessante que irá entrar na vida dos personagens de forma dramática.

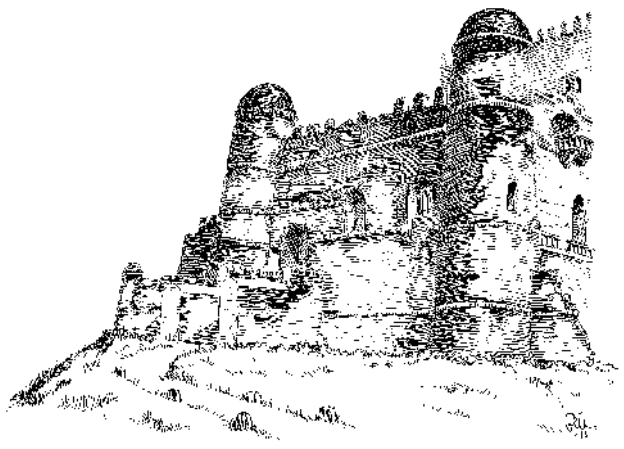
O Mal Ancestral: A Rainha Serpente representa o mal primordial, de eras anteriores. Seus seguidores fanáticos são os antagonistas que buscam trazê-la de volta ao mundo em que os personagens vivem. A origem do mal ancestral deve ser temeroso e desconhecido – mesmo para aqueles que querem-no de volta.

Locais sobrenaturais: Além das montanhas, vales e florestas há muito intocadas pelo homem, os locais desolados de Carcássia não guardam apenas mistérios naturais, mas também são locais em que o sobrenatural é vivo e real. Nestes locais, as coisas não funcionam da forma que os aventureiros estão acostumados: as leis da física podem ser magicamente deturpadas, as formas geométricas podem assumir uma presença que nossa mente não é capaz de reconhecer, guardam artefatos mágicos e são moradia de criaturas de outros planos, com motivações que vão muito além do que podemos conceber.

Deuses existem: Em Carcássia, os deuses operam de forma peculiar sobre o mundo. Eles não enviam desastres naturais, nem provocam cataclismos e não são capazes de intervenções divinas milagrosas. Ao invés disso seus anseios operam por meio de seus Sacerdotes, Tradições e Criaturas. As manifestações divinas, portanto, não estão totalmente condicionadas à vontade dos deuses e sim à moralidade de cada um que as utilize. Deuses não são plenamente oniscientes mas possuem imenso poder e sabedoria ao operar por meio de coisas vivas no mundo (sobrenaturais ou não). Um deus não possui controle sobre que uso um Sacerdote fará de seus poderes, mas poderá abandoná-lo se algum ato o desagrada.

IDEIAS PARA AVENTURAS

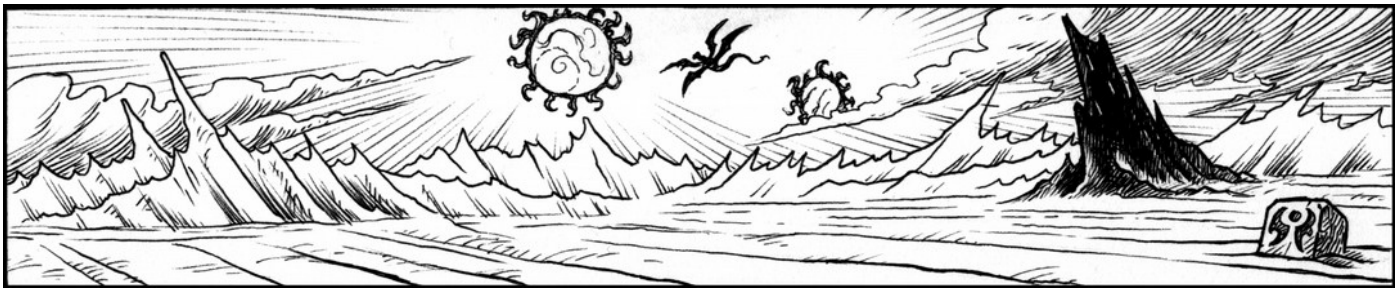
Quando estiver criando uma cena inicial para colocar os personagens em ação, tenha em mente que você precisa criar algum objetivo que importe aos personagens, para que eles arrisquem suas vidas! Tendo isso em mente, procure relacionar os problemas do cenário com essas motivações. O personagem possui um aliado? Talvez ele arrume problemas com uma das Guildas. Existe um feiticeiro no grupo? Provavelmente ele será visto como um possível aliado ou inimigo dos cultistas da Rainha Serpente! Eis algumas ideias para aventuras clássicas para usar como ponto de partida:



Templo do Horror: o local onde os personagens moram enfrenta um problema sinistro. Nas proximidades existe um templo antigo de uma divindade menor esquecida. Hoje, a construção é habitada por uma entidade maligna que comanda mortos vivos e ratos gigantes que, de tempos em tempos, sequestram camponeses inocentes que trabalham perto dali. A fim de por um fim nisso, os aventureiros decidem fazer alguma coisa.

Casa Maldita: em um vilarejo próximo a uma das cidades, os personagens escutam boatos sobre o desaparecimento de uma abastada família de fazendeiros em uma das propriedades nos arredores. Um dos parentes que mora no vilarejo procura os aventureiros pois acredita que eles podem descobrir o que aconteceu. É dito que a fazenda está completamente vazia, exceto pelos gritos que vem da casa sede durante a noite. Que mistérios existem ali? Quem está dando estes gritos? Qual foi o destino da família?

Floresta da Loucura: em uma das viagens, os personagens decidem acampar em uma confortável clareira. Durante a noite, porém, eles descobrem que existe algo de maligno no local. A floresta é uma área de influência horrenda, com coisas realmente estranhas: insetos e aranhas gigantes, lobos possuídos, zumbis e esqueletos, árvores malignas e vegetação venenosa. Agora eles devem encontrar uma saída que os leve de volta para sua realidade.



EXPLORADORES ESPACIAIS

A Federação Astral reúne os planetas do Espaço Conhecido em busca da paz, diplomacia e ajuda mútua. Ela é a utopia dos homens, povo-gato e droides e, agora, busca estabelecer contato amistoso com outras galáxias a fim de evitar encontros acidentais que possam resultar em guerras e conflitos desnecessários. Para isso, enviam ao Espaço Desconhecido espaço naves autônomas a fim de descobrir quem mais está habitando os setores marginais do espaço e, é claro, missões para manter a paz e alianças já estabelecidas.

Explorar o espaço não é uma tarefa fácil ou segura. Para isso a Federação conta com equipes de cientistas, engenheiros, soldados e diplomatas treinados para estas missões. Em "Exploradores Espaciais", os personagens jogadores serão estas pessoas e irão explorar um dos setores do espaço, investigando novos planetas, civilizações e estrelas.

PERSONAGENS

Os Personagens deste jogo são membros de alguma nave exploradora. O tamanho da equipe pode variar e compete ao Mestre escolher se os personagens jogadores serão membros de uma equipe maior ou se são toda a equipe designada para as missões a partir de alguma base ou estação espacial.

Seja lá qual for a sua escolha, os personagens são criados normalmente, porém existem algumas coisas que devem ser levadas em consideração que podem diferir daquilo que você está acostumado: espécies alienígenas e a perícia Ciência.

ESPÉCIES ALIENÍGENAS

Não é só de humanos que o espaço é feito. Você pode povoar seu universo com qualquer raça alienígena que quiser. Eis algumas sugestões, na forma de vantagens, de algumas espécies alienígenas para personagens jogadores.

- **ARLOQUES (+2D).** São pequenos e esguios humanoides, medindo entre 90cm a 1,50m. Possuem a pele ligeiramente azulada e pálida, cabelos escassos e brancos. São um povo voltado à ciência e à lógica. Sua Inteligência máxima é de 5D, mas sua Força máxima é de apenas 3D. Naturalmente possuem o Poder Extraordinário de Telepatia.

- **BORQUES (+2D).** São humanoides semelhantes aos humanos, mas com feições mais primitivas, como os antigos neandertais. Podem enxergar no escuro e também tendem a ser mais robustos: sua Força máxima é de 5D, mas sua Inteligência é de apenas 3D. Suas noções de honra e glória são medidas pelos valores que cada um tem no campo de batalha. Tendem a respeitar culturas guerreiras (como o Povo-Gato) e menosprezar as mais pacíficas (como os Arloques).

- **POVO-GATO (+2D).** Não, não se trata de um povo muito bonito. São felinos gigantes, com pelos acinzentados e olhos amarelos. Medem cerca de 2 metros de altura, podem enxergar no escuro e possuem um equilíbrio absoluto (some +1D em suas jogadas de dados quando precisar se equilibrar). Possuem garras e presas que acrescentam +1D pontos de dano em ataques desarmados. Ah sim, eles possuem o estigma de serem considerados arrogantes e por não se importar com os humanos, mas nem tanto quanto os nossos gatos domésticos.

- **REPITILIANO (+2D).** Você é verde e escamoso e isso confere um bônus de +2 em sua Resistência. Você também ganha um bônus de +1D quando realizar um ataque desarmado, por usar garras.

CIÊNCIA

Para "Exploradores Espaciais" apenas a perícia Conhecimento é abrangente demais. Por isso, substitua-a pelas especializações abaixo. Todas elas são descendentes do atributo Inteligência.

- **ASTRONOMIA.** O personagem tem conhecimento no estudo das estrelas e outros corpos celestes. Isso inclui conhecimento em astrometria, buracos negros e outros conceitos. A extensão do conhecimento do personagem depende do nível de avanço em sua época e cultura (culturas primitivas terão um conhecimento relativamente menor do que personagens pertencentes à culturas mais avançadas, mesmo que possuam muitos).

- **BIOLOGIA.** Mede o conhecimento do personagem na área de estudos da biologia. Ele é capaz de reconhecer formas de vida, classificá-las e correlacionar os padrões conhecidos e analisar novas formas de vida de acordo. A extensão do conhecimento do personagem depende do nível de avanço em sua época e cultura (culturas primitivas terão um conhecimento relativamente menor do que personagens pertencentes à culturas mais avançadas).

- **FÍSICA.** O personagem possui conhecimento em física e as leis da natureza, como gravitação, mecânica, eletromagnetismo e outros campos da física. Esta perícia, combinada com a perícia de navegação, é necessária para que o personagem possa estabelecer cursos de viagens mais rápidas que a luz (v. a seguir).

- **GEOGRAFIA.** Esta perícia cobre o conhecimento das feições naturais da terra, clima, política, fronteiras e os habitantes das nações (ou planetas). Personagens com esta perícia podem identificar feições geográficas, localizar grandes corpos de água, determinar o clima predominantes de um planeta estudado e correlacionar a estrutura da sociedade de um planeta.

■ **QUÍMICA.** Representa o conhecimento do personagem em química. Ele é capaz de analisar e estudar os compostos químicos e determinar suas propriedades. A extensão do conhecimento do personagem depende do nível de avanço em sua época e cultura (culturas primitivas terão um conhecimento relativamente menor do que personagens pertencentes à culturas mais avançadas).

ESPAÇONAVES

Você já aprendeu tudo que precisava sobre espaçonaves e como elas funcionam em jogo no capítulo "Veículos". Em "Exploradores Espaciais" você irá aplicar as regras que foram apresentadas. Alguns detalhes, como os efeitos do dano em um sistema de navegação podem difíceis de se aplicar no início, especialmente se você é um Mestre novato.

Por isso, vamos detalhar algumas características de como estes veículos funcionam neste cenário, para que você tenha um guia para se orientar sempre que algo acontecer com a espaçonave dos personagens.

SISTEMAS PRINCIPAIS

Uma espaçonave típica de "Exploradores Espaciais" possui alguns sistemas que a mantém funcionando. Quando um ataque resulta em algum efeito negativo (como um sistema danificado), você precisa saber que impacto isso terá sobre o que os personagens podem ou não fazer com sua nave. Consulte a tabela abaixo para entender o que cada sistema é responsável.

Sistema	Funções e Falhas
Propulsão convencional	É o que faz a espaçonave se mover dentro de um sistema solar. Quando danificado, aplique a penalidade na Movimentação da espaçonave.
Hiperpropulsão	É o que faz a espaçonave se mover entre sistemas solares. Quando danificado, aplique a penalidade a qualquer jogada de dado exigida para uma espaçonave adentrar no hiperespaço (veja mais detalhes adiante).
Escudos	Representa a proteção que envolve a estrutura da nave. Quando danificado, aplique a penalidade na Resistência da espaçonave.
Comunicação	Gerencia todas as formas de comunicações internas ou externas da nave. Quando danificado, a nave pode se tornar incomunicável.
Navegação	É o que permite que a espaçonave faça manobras ou se locomova em um espaço restrito. Aplique a penalidade na Manobra da nave.
Sensores	Sensores são os leitores que a nave tem, desenhados para detectar formas de vidas, fazer uma varredura em um local, colher dados de outras naves, estabelecer contato visual e é responsável diretamente pelo teletransporte (veja mais detalhes adiante). Quando sensores estão danificados a nave corre o risco de se tornar "cega" e "surda". Qualquer teste que dependa destes aspectos estarão sujeitos às penalidades.

VIAGENS CONVENCIONAIS

Viagens dentro de um sistema solar é normalmente uma tarefa simples. As naves travam seus sensores na direção do destino e o sistema de navegação é ativado. O tempo de viagem entre planetas localizados na porção interna (mais próximos da estrela) ou entre luas é de apenas 1D horas, mas a medida que a nave tenta cruzar planetas mais distantes, este número aumenta para 2D horas.

Viagens com sensores desligados (contando apenas com o sistema de navegação) exigem um teste de Navegação de dificuldade Moderada. Em caso de falha, a nave irá sair de seu curso original ocasionando atrasos na viagem, duplicando o tempo de jornada.

Pilotos podem tentar acelerar o tempo de viagem realizando um teste de Condução, adicionando os dados de Movimentação da nave. Se o piloto obter um nível Moderado de sucesso, o tempo de viagem é reduzido em 10%. Um resultado Difícil reduz o tempo para 20%, um resultado Muito Difícil reduzirá para 30% e Heroico reduz o tempo em 50%.

HIPERPROPULSÃO

Uma nave equipada com um hiperpropulsor permite que se façam viagens passando por uma anomalia dimensional chamada hiperespaço. Isso permite que distâncias cósmicas possam ser percorridas em questão de dias ao invés de milhares de anos. Porém, enquanto estão viajando pelo hiperespaço, as naves não podem enviar ou receber qualquer transmissão de dados ou se comunicar externamente com outras naves.

Viajar o hiperespaço requer alguns cuidados a fim de se evitar saídas e chegadas inesperadas. O destino deve ser

calculado e a Federação possui pontos conhecidos e rotas autorizadas para as naves que desejem viajar dentro do Espaço Conhecido. Para fazer uma jornada bem sucedida no hiperespaço, um teste de Navegação é necessário, com dificuldade Moderada.

Como podem existir obstáculos entre dois sistemas, é normalmente mais rápido que se faça uma rota indireta, voando de um espaçoporto para outro. Porém, isso só é possível quando se navega pelo Espaço Conhecido. Caso o piloto esteja em setores inexplorados ou sem espaçoporto, o teste de Navegação passa a ser Difícil. Com o sucesso, o piloto pode marcar os pontos iniciais e finais no sistema de navegação e, quando ele utilizar esta rota novamente, a dificuldade passa a ser Moderada. Falhar em um teste de Navegação implica em duplicar o tempo de viagem e causar um nível de ferimento à espaçonave.

Para efeitos de cronologia de uma aventura, o tempo de viagem é determinado em 6 níveis de distância. Jogadores declaram seu destino e o Mestre irá determinar a distância, anotando esta informação para consultar posteriormente no caminho de volta. Caso esteja lidando com áreas inexploradas, o Mestre pode determiná-las aleatoriamente, consultando a tabela abaixo.

3D	Distância	Tempo de Viagem
3	Muito Próxima	9 horas
4-7	Próxima	12 horas
8-12	Curta	2 dias
13-15	Média	4 dias
16-17	Longa	7 dias
18	Muito Longa	10 dias

TELETRANSPORTE

Teletransporte permite descidas rápidas da tripulação para um planeta, lua ou espaçonave que esteja estacionada. Em situações ideais, a tecnologia é confiável: faça um teste Fácil de Engenharia (ou declare sucesso automático).

Pessoas e cargas podem ser teletransportadas. Cargas muito grandes e pesadas (acima de 1 tonelada) ou um grande número de pessoas (acima de 20 pessoas) aumentam a dificuldade do teste para Moderado. Outros fatores como movimentação (da origem ou destino), interferências e danos também aumentam a dificuldade. Fatores combinados podem tornar o teste Difícil ou Muito Difícil, a critério do Mestre.

Uma falha pode indicar efeitos indesejados: os personagens (ou objetos) são teletransportados para outro local, ou a uma certa altura, ou (em casos mais drásticos) são desintegrados!

PROBLEMAS E AMEAÇAS

Aventuras de ficção científica possuem uma grande variação de problemas e ameaças para as jornadas dos nossos personagens. Existe toda uma literatura secular à sua espera com ótimas ideias para os seus jogos, estes são só alguns exemplos.

ESCASSEZ DE RECURSOS

Imagine algo que é precioso para a Federação ou para a civilização de uma maneira geral. Minérios, combustíveis e outros recursos naturais (ou tecnológicos) podem ficar escassos e colocar em risco a estabilidade econômica da Federação. Os personagens devem deter a ameaça que está colocando fim aos recursos ou encontrar um substituto no Espaço Desconhecido para resolver a crise.

CRISES DIPLOMÁTICAS

As diversas culturas, tanto as que já pertencem à Federação quanto as que se revelam nas expedições podem causar atritos e tensões que irão exigir dos personagens trato social e muita diplomacia para apaziguar os ânimos e reestabelecer a ordem das coisas. Mas como lidar com tantas culturas alienígenas distintas? O que pode ser um sinal de gentileza para uma espécie pode ser considerado a mais horrível das afrontas!

Crises diplomáticas vão exigir mais cérebro que músculos para resolver um problema. Os personagens deverão interagir sempre com cuidado e astúcia. Que intrigas políticas os personagens irão se enfiar? Será que eles conseguirão atuar como espiões e buscar a informação em um planeta distante que explique o que está acontecendo anos-luz dali?

GUERRAS E CONFLITOS

Tanto a escassez de recursos quanto crises diplomáticas podem resultar em conflitos abertos e na guerra declarada. Imagine que um contato com uma nova espécie alienígena revele aos jogadores que, do outro lado do espaço, existe um império maligno que está prestes a atacar as forças da Federação? Se preferir eventos menos drásticos, lide com missões de escopos menores e problemas locais como grupos separatistas de sociedades insatisfeitos com a forma que a Federação controla as coisas.

Guerras e conflitos são normalmente cheios de ação e combate entre naves, sabotagem, espionagem e missões de guerra são os temas recorrentes e centrais. Os personagens devem derrubar ou enfraquecer as forças inimigas para restaurar o domínio da Federação. Ou, quem sabe, o uso de tanta força bruta não faça os personagens questionarem qual lado do conflito tem a razão?

CRIANDO MUNDOS

A medida que os personagens exploram o Espaço Desconhecido, o Mestre terá que criar planetas e culturas para o seu jogo. Existem inúmeras maneiras de se fazer isso e, acredite, existe um bocado de ideias por aí. Por enquanto, vamos manter as coisas simples e apresentar uma forma básica de definir o essencial para o mundo que os personagens estão explorando.

As tabelas a seguir irão ajudá-lo a estabelecer alguns aspectos que você precisa para a aventura prosseguir. Sinta-se livre em escolher qualquer ideia que conste na tabela ou gere seus planetas e culturas aleatoriamente, jogando os dados e consultando a tabela de acordo com o resultado.

TIPO DE PLANETAS

Jogue 3D. Jogue mais de uma vez para obter mais variedade.

3D	Tamanho	Paisagem Predominante	# Satélites
3	Gigante	Desertos	1
4-7	Mini Netuno	Gelo	2
8-12	Similar à Terra	Florestas	3
13-15	Super Júpiter	Rochas	4
16-17	Sub Terra	Oceanos	5
18	Super Terra	Lava	6

CONDIÇÕES DO PLANETA

Jogue 3D. Jogue mais de uma vez para obter mais variedade.

3D	Atmosfera	Temperatura	Formas de Vida
3	Tóxica	Muito fria (-20 a -60 °C)	Micro-organismos
4-7	Radioativa	Fria (0 °C a -20 °C)	Animais primitivos
8-12	Rarefeita (-1D em Inteligência)	Adequada (20°C)	Inteligente
13-15	Adequada	Quente (20 a 30°C)	Inteligente
16-17	Escassa	Muito quente (30 a 50°C)	Apenas plantas
18	Poeira	Insuportável (50 a 60°C)	Gigante (Dinossauros)

CULTURA

Jogue 3D. Jogue mais de uma vez para obter mais variedade.

3D	# de Raças Inteligentes	Forma de Governo	Economia	Reação
3	3	Teocracia	Inexistente	Hostil
4-7	2	Parlamentar	Primitiva (troca)	Preconceituosa
8-12	2	República	Come rico	Neutra
13-15	1	Monarquia	Agricultura	Amigável
16-17	4	Ditadura (Escravista)	Turismo	Pedindo por socorro
18	5	Anarquia	Exploração	Idolatria

APÊNDICE C:

OPEN GAME LICENSE

Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

D6 Adventure (WEG51011), Copyright 2004, Purgatory Publishing Inc. West End Games, WEG, and D6 System are trademarks and properties of Purgatory Publishing Inc.

Mini Six Bare Bones Edition (APGXX), Copyright 2010, AntiPaladin Games. Mini Six, and APG are trademarks and properties of AntiPaladin Games.

D6 Space (WEG 51012), Copyright 2004, Purgatory Publishing Inc. West End Games, WEG, and D6 System are trademarks and properties of Purgatory Publishing Inc.

Action! System Core Rules version 1.1 copyright 2003 by Gold Rush Games; Authors Mark Arsenault, Patrick Sweeney, Ross Winn.

Fate Core System and Fate Accelerated Edition © 2013 by Evil Hat Productions, LLC. Developed, authored, and edited by Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, and Rob Donoghue.

Venture City SRD © 2016 by Evil Hat Productions, LLC. Developed, authored, and edited by Brian Engard, Ed Turner, Joshua Yearsley, and Fred Hicks.

OSRIC Chapter I copyright 2006- 08 by Stuart Marshall. OSRIC Chapter II copyright 2006-08 by Stuart Marshall. OSRIC Chapter III copyright 2006-08 by Stuart Marshall, Trent Foster, James Boney and Vincent Frugé. OSRIC Chapter IV copyright 2006-08 by Stuart Marshall, Trent Foster, James Boney and Vincent Frugé. OSRIC Chapter V copyright 2007-08 by Stuart Marshall, Chris Hopkins, James Boney, Robert Ross, Jeremy Goehring, Mike Davison, Daniel Proctor, B. Scot Hoover, Chris Cain, Bill Silvey, Floyd Canaday, Vincent Frugé and Matthew James Stanham. OSRIC Chapter VI copyright 2007-08 by Stuart Marshall, Daniel Proctor and Vincent Frugé. OSRIC appendices copyright 2006-08 by Stuart Marshall and James D. Kramer.

Modula 6 Livro de Regras, Copyright 2017, Nereus RPG. Desenvolvido e editado por Guilherme Taverneiro.

OPEN GAME CONTENT

Todo o conteúdo deste documento é declarado como "Open Game Content", exceto as porções declaradas como "Product Identity".

The contents of this document are declared Open Game Content except for the portions specifically declared as Product Identity.

PRODUCT IDENTITY

São considerados "Product Identity" o termo e logo "Modula 6", os nomes de lugares e elementos de cenários descritos nos Apêndices A e B . Modula 6, Exploradores Espaciais e Carcássia são de propriedade do Blog Nereus RPG. Todos os direitos reservados.

As ilustrações deste livro estão condicionadas à algum tipo de licença aberta ou são de domínio público. Abaixo, você poderá encontrar as disposições legais de cada fonte de imagens.

Sine Nomine Publishing

The art contained in this art pack has been placed in the public domain. I have purchased full rights to each piece from the original artists and with their knowledge and blessing release these rights into the public domain, for you to use as you see fit in personal or commercial endeavors. Out of courtesy, however, I'd ask that you credit the artists if you use these images, and leave the artist's names in the filenames if you bundle them into other packages. You may also wish to leave this file in with them, just so that any future recipient has some specific details about how these files came to be released into the public domain.

Kevin Crawford
Sine Nomine Publishing
March 23, 2014

SILENT LEGIONS ART PACK
http://www.drivethrurpg.com/product/146840/Silent-Legions-Art-Pack

GODBOUND ART PACK
http://www.drivethrurpg.com/product/186927/Godbound-Art-Pack

THE HOUSE OF BONE AND AMBER ART PACK
http://www.drivethrurpg.com/product/113884/The-House-of-Bone-and-Amber-Art-Pack

SPEARS OF THE DAWN ART PACK
http://www.drivethrurpg.com/product/110838/Spears-of-the-Dawn-Art-Pack

STARVATION CHEAP ART PACK
http://www.drivethrurpg.com/product/165407/Starvation-Cheap-Art-Pack

End Of License

ÍNDICE REMISSIVO

ABSORÇÃO DE ENERGIA....28
Ácido....20
AÇÕES MÚLTIPLAS....17
AMEAÇAS....48
AMPLIFICAR PODER....28
ANULAR PODER....29
APARO....15
ARMA NATURAL....29
ARMADURA NATURAL....29
ARMADURAS....15
ARMAS DE CONTATO....14
ARMAS DE DISPARO....15
ARMAS DE FOGO....15
ARMAS ESPACIAIS....45
Atordoado....19
ATRAVESSAR SÓLIDOS....30
ATRIBUTOS....7
BLOQUEIO....15
Botulismo....20
Campanha....5
Carga....44
Cena....5
CENÁRIO....48
Cobertura....19
COMBATE DE VEÍCULOS....44
COMPLICAÇÕES....11
CONTROLE ANIMAL....30
CONTROLE DE MÁQUINAS....31
CONTROLE DE PLANTAS....31
CONTROLE DO CLIMA....30
CURA....20, 31
CUSTO DOS VEÍCULOS....45
DADOS EXTRAS....17
DANO....32
Danos Estruturais....44
DEFESA....19
DESAFIOS....16
DESTREZA....7
Difícil....16
DISFARCE....32
DISPARO DE ENERGIA....32
Distância....19
DUPLICATA....33
ELASTICIDADE....33
Eletricidade....20
EMPURRÃO....45
ESCALA....17
ESCALADA EXTRAORDINÁRIA....33
ESCUDO DE FORÇA....34
ESQUIVA....15
Esquiva Total....19
EXPERIÊNCIA....20
Fácil....16
Ferido....19
Ferido Gravemente....19
Ferimentos Mortais....20
Fogo....20
FORÇA....7
Frio....20
FÚRIA....34
ILUSÃO....34
IMITAR MATÉRIA....35
Incapacitado....19
INFLUÊNCIA....35
INFRAVISÃO....36
Iniciativa....17
insanidade....22
INTELIGÊNCIA....7
INVISIBILIDADE....36
INVOCAR CRIATURA....36
INVOCAR ITEM....37
ITENS....13
LENTIDÃO....37
Manobra....44
MEMBROS EXTRAS....38
Mestre de Jogo....48
MESTRE DE JOGO....4
Moderada....16
Morto....20
movimentação do veículo....45
MUDAR DE FORMA....38
Muito Difícil....16
Muito Fácil....16
OPEN GAME CONTENT....72
ORDEM DE AÇÃO....17
PÂNICO....22
Passageiros....44
PERCEPÇÃO EXTRA SENSORIAL....38
perda de controle....44
PERÍCIAS....7
PERSEGUIÇÕES....45
Personagens Jogadores....5
Personagens Não Jogadores....5
PJ....5
PNJ....5
PONTOS....21
PONTOS DE PERSONAGENS....21
PONTOS DE VIDA....61
PREDIÇÃO....39
PRESENÇA....7
Problemas atuais....48
Problemas iminentes....49
PRODUCT IDENTITY....72
PURIFICAR....39
Queda....20
Radiação....20
Recuperação auxiliada....20
Recuperação Natural....20
REGENERAÇÃO....39
REPAROS....45
REPLICAR PODER....40
RESISTÊNCIA....15
Sessão....5
Sistemas danificados....44
sobrecarregado....18
SUPER AGILIDADE....40
SUPER FORÇA....40
SUPER INTELIGÊNCIA....41
SUPER RESISTÊNCIA....41
SUPER VELOCIDADE....41
TELECINESE....42
TELEPATIA....42
TELEPORTE....42
TESTES....16
Tripulação....44
TURNO....17
Valor de Dificuldade....16
VANTAGENS....9
veículos....44
VOO....43
....17, 30

MODULA 6

FICHA DE PERSONAGEM

Jogador

Campanha

Nome do Personagem

Pontos de Personagem

Pontos Heroicos

FORÇA

Perícias

DESTREZA

Perícias

VANTAGENS

INTELIGÊNCIA

Perícias

PRESENÇA

Perícias

COMPLICAÇÕES

Esquiva

Bloqueio

Aparo

Resistência

FERIMENTOS

- ☐ Atordoado [1 a 3]
- ☐ Ferido [4 a 8]
- ☐ Ferido Gravemente [4 a 8]
- ☐ Incapacitado [9 a 12]
- ☐ Ferimentos Mortais [13 a 15]
- ☐ Morto [16 ou mais]

EQUIPAMENTOS E ARMAS

Item ou Arma	Carga	Dano	Alcance

ARMADURAS

	Carga	Proteção

EXTRAS

Poderes Extraordinários, Veículos, etc